no. 295
1986年 11/1
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 1986

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

厳しい環境はね返す勢い

国際的な期待を担うAMショー盛大に開催

第24回AMショー第2会場（2階）のようす。左がタイトー、右がナムコの小間

JAMMAとJAPEAの二協会の共催で第24回アミューズメントマシン（AM）ショーが、十月七日から二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれ、大型から小型までバラエティーに富むAM機が出展五十四社（出版関係三社を含む）により所狭しと出品され、展示会場は熱気にあふれた。

このAMショーは各種の人気TVゲーム機や、遊園施設を生み出してきた日本のAM業界最大の展示会で、米国AMOA、英国ATE、西独IMAと並ぶ国際的なAMショーである。近年はとくに創造性の面から日本に対する国際的な依存度が高くなっているため、世界的な注目を集めている。また国内的には、新風営法施行で大きな打撃を受けたAM業界が勢いを盛り返すひとつの分岐点として大いに注目を集めた。

入場者数は昨年上回る
出品機種絞り込み成功

会期中の入場者数は主催者発表によると延べ一万六千人（昨年一万五千人）で、初日八千人、二日目も八千人。また海外からの来場者数は五百人（昨年五百人）とされており、国内業者、海外の業者ともほぼ昨年並みであった。これらの分析にはなお時間を要すると見られているが、国内業者として入場した中に、ゲームマニアと見られる若年者が目立ったとの声が聞かれた。また海外からの来場者は欧米市場の好転により欧米人がやや増えたとされている。

展示内容を見ると、遊園施設分野では一段と内容を充実させ、積極的な市場開拓の姿勢を示したものが数多く見られた。とくに小型乗物機は新規性のある機種が展示され、色彩的にもバラエティーに富んでいた。一方、ゲーム機分野ではTVゲーム機の出展機種が大幅に減ったが、各社とも絞り込んだ出展となったので内容的には充実した。とくに三画面を継ぎ目なく見せるタイトーの製品は新しい技術を示し、セガ社、コナミの大型〝体感ゲーム〟機とともに注目を集めた。またナムコ、エス・エヌ・ケイなどのゲーム機も話題を呼んだ。そのほか、ここ数年の傾向だがロケーションを明るくする新型キャビネットが目立った。メダルゲーム機は今回初めて一ヵ所にまとめて展示され、新タイプの大型機も見られた。ギャンブル機関係は、JAMMA「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」を適用、問題ある出品はなかったが、機械の運営を考慮すればなお問題は残っている。

開会式は会場内で行なわれ、挨拶に立ったJAMMAの中村会長は「新風営法下の厳しい状況の中で、さらに違法で悪質な営業がまん延して業界の評判を落としている。またコピーヤー問題もある。しかし、今回のショーには昨今にまして多くの出展があり、これは各社のたくましい熱意の現われである。この全知全叡をあげた展示をじっくり見て欲しい」と述べた。またJAPEAの山田会長は「我々の業界は夢づくりの哲学を念頭に努力していくべきだ。苦しい状況でもあるが、明るい視野と大きな希望で、国際的な輪まで広げていきたい」と述べた。

続いて来ひん挨拶が行なわれ、亀井静香・衆議院議員の秘書、通産省産業機械課の中田哲雄課長の代理、建設省建築指導課の立石真課長がそれぞれ祝辞を述べた。

いずれも開会式にて。下はテープカットのようす（左から）中村会長、通産省・武田課長補佐、亀井議員の寺尾秘書、建設省・立石課長、山田会長

TVゲームの無断コピー撲滅めざし

日米で国際会議開催

AAMAとJAMMAで強力な法的手続きへ

TVゲーム機の無断コピー品を一掃するための日米両協会の「国際会議」が十月六日、東京・虎の門のホテルオークラで開かれ、主にTVゲームの著作権侵害に対する対策について情報を交換するとともに、今後さらに強力な法的手続きを進めることを両協会は確認した。

これは日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）とアメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション（AAMA）の各代表らが出席して、同時通訳を通じて会議を進めたもの。当日はAAMA側の主張により（捜査の秘密保持の観点から）取材が制限されたが、主に日本からのコピー基板の輸出、そして以前から問題になっている並行輸入、韓国製の偽造品など具体的なテーマに沿って法的手続きを進めることが確認されたもようである（次号詳報）。

セガ社、カードシステムで出品

セガ社はAM業界で初めてのカード・システムを今回のAMショーで発表、同社小間のすべてのゲーム機で使用し、来場者の注目を集めた。カードはショー当日だけ有効であるとしたテレホンカード状のもので、一枚で二十回ゲームができる。

SEGA GAME CARD ★24th AM SHOW★ OutRun 1986 SEGA

セガ社のAMショー用カード

コナミ工業が世界的チームに協力し

カーレースを提供

"ウェルカムパーティー" で新製品披露

コナミ工業㈱（本社神戸、上月景正社長）とコナミ㈱（本社東京、同）は九月十二日付で、自動車耐久レースの世界選手権に出場する有力なチームのスポンサーになったことを発表し、九月三十日には、そのチームスタッフを歓迎する「ウェルカム・パーティー」を東京・新宿の東京ヒルトンインターナショナルで開催、その会場で同社開発の業務用TVゲーム機の新製品「ウェックル・マン24」を披露した。

披露されたコナミのレースカー

同社がスポンサーになったのは、十月二日から五日にかけて静岡県の富士スピードウェイで開催した「'86世界スポーツ・プロトタイプカー選手権（ウェック・イン・ジャパン）」のC2クラスに出場した英国の「スパイス・エンジニアリング・レーシングチーム」。同選手権は世界各地の有名なレース場を転戦する千㌔の耐久レースで、日本の富士スピードウェイが今年の最終戦になっていた。スポンサーとなった同チームは、C2クラスで争われる二つの世界タイトルのうち、ドライバー選手権をすでに獲得している有力チームで、この最終戦にはもうひとつのチーム選手権がかかっていた。同社では、このチームを「コナミ・スパイス・レーシングチーム」と名づけ、コナミスパイスレーシング事務局を東京・港区南青山の青山タワービル五階に設けて、万全の態勢で臨んだ。

このレースに先だって行なわれた「ウェルカム・パーティー」には、コナミの上月景正社長、今井中営業部長、妹尾敏夫大阪支店長などが出席し、モータースポーツ関係者や報道関係者ら約百五十名が招待された。席上、上月社長は「モータースポーツの分野でプロモーションを行なうのは初めてだが、これを機会にその発展と振興に役立たせたい」と挨拶した。このあと、同チームのドライバー、ゴードン・スパイス氏、レイモンドアンソニー・ベルム氏らスタッフ九名の紹介、プレゼントの交換、レース主催者代表の挨拶などが続き、上月社長による乾杯の音頭が行なわれて、なごやかな催しとなった。

上の写真はチームを紹介、励ます上月社長。下は新製品披露のようす

同会場でデモンストレーションした同社開発の新TVゲーム機「ウェックル・マン24」は、同社初の"体感ゲーム"。世界的に有名な耐久レースであるル・マン二十四時間レースが体験できることを開発のコンセプトにしたシミュレーションゲームで、最大の特徴は可動タイプのボディーを持つこと。プレイヤーのステアリング操作に合わせて、ボディーが左右に回転し、実際のレースに参加しているような臨場感を高めるというもの。このリアルなゲーム機に来場者の注目は集まり、次々と乗り込んで挑戦していた。

なおレースの結果は、タイヤの不調に悩まされながら健闘したが、惜しくもC2クラス二位に終わった。またレース期間中の十月三日には、富士スピードウェイのピットエリア特設テント内で、新ゲーム機「ウェックル・マン24」を使った"コナミGP"が開催され、レースドライバー、報道関係者など百余人が参加して、ゲームを楽しんだ。

「アウトラン」記者発表

セガ社が "体感ゲーム" シリーズ集大成として

写真はセガ社「アウトラン」発表会にて、上の写真中央は小形氏

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では九月二十二日、本社会議室にて同社開発の業務用TVゲーム機の新製品「アウト・ラン」の記者発表を行なった。

記者発表には小形武徳販売事業本部長、鈴木久司研究開発本部副本部長、佐藤秀樹第五研究開発部長、倉沢由第二研究開発部長が出席し、来場者約四十名の説明に当たった。

同ゲーム機はロードレースをテーマにしたシミュレーションゲームで、デラックスタイプを中心にして四タイプある（本紙第293号「話題のマシン」参照）。小形氏は同ゲーム機の販売について「これはプレイヤーが体全体で遊ぶ"体感ゲーム"の集大成と言うべきものである。当初は年末発売を予定していたが、新風営法下で沈滞しているマーケットを少しでも盛り上げるために繰り上げて発売することにした」と語った。またロケテストでは同社「ハングオン」の売上記録を更新したことを明らかにした。

ハードおよびソフトの技術面の説明は鈴木、佐藤両氏が行ない、とくにハードについては「高度な商業用のコンピューター・グラフィック（CG）に近い三次元画像を出すために、AM業界ではほとんど使われていないフレーム・バッファ方式を採用している」ことをあげていた。

販売台数については、四タイプを合わせて国内三千台、海外では一万台を予定しているという。

AMショー前にも健娯委

メダル関係審査

クレジット式のみ例外扱いも認めず

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）は十月一日、ショーを目前にショー出品機種の書類上の最終チェックを行なったが、とくに問題となるものはなく、AMショー会場でも違反品の出品はないことが後に確認された。十月一日の会合では㈱太陽自動機と㈱ジャレコからクレジット／BET式の「ビッグ10」の例外的承認が求められたが、メダル式でないため拒否され、ショーにも出品されなかった。

なお、同委員会のメンバーは事実上ショー実行委員会（日南香委員長）のメンバーと重なっているところから、コナミのイベントが話題となり、AMショー二ヵ月前のプライベートショー自粛規定は見直すべき時期に来ているとの意見が出ており、注目される。

ショー関連スナップ

左からカプコンUSAのビル・クレーバン副社長、カプコンの辻本憲三社長、タイトーのアシャ・コーガン取締役、タイトー・アメリカ社のポール・モリアリティ社長、カプコンUSAのジョージ・中山社長（カプコンの外人歓迎パーティーにて）

左からコンピューターサービスの大川功社長（セガ社会長）、セガ社のデビット・ローゼン取締役、同中山隼雄社長（セガ社の外人歓迎パーティーにて。同社株式を11月5日公開することが非公式ながら発表された）

左から米国バリー・ミッドウェー社のモーリー・フュージェン社長（AAMA会長）、米国アタリ・ゲームズ社のデニス・ウッド副社長、米国のウィリアム・マクレーン弁護士

G機賭博の"通報制"

連合会・健娯営委第2回会合で積極的方針

ギャンブル機賭博を撲滅するためのAOU健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）では十月八日、東京・浜松町のチサンホテルで第二回会合を開き、各地の現状をどう把握するかなどについて意見交換した上で、今後は賭博営業を協会を通じて通報するとの「通報制」の実施を決め、JAMMAとも協調してアウトサイダーの動きを抑制するよう確認した。

各都道府県での賭博の実態については、製造、販売（リース含む）、設置営業している者がアウトサイダーであることから、通報制を積極的に進めることになった。各地の賭博営業をハガキでAOUに通報、調べた上でその都道府県警察に取締りの強化を申し入れる――などの内容で、これにより①実態把握が容易になる、②取締り対象も明確になる、③実質的に賭博営業を抑制できる、④健全なゲーム機営業者との区別が自ずと明らかになる、などの効果が期待できるとしている。

同会合にはJAMMA健全娯楽推進委員会から嶋崎勝啓委員長代理ら三名がオブザーバーとして参加しており、JAMMA側との合同会議を近く開くとしてその際、①「映倫」に相当する「娯楽機械倫理審議会」を設け、賭博に使われやすい機種を区別する、②こうした区別を法的に解決できないか検討する、③販売するディストリビューターがAM機も扱っている場合はAM機メーカーが出荷制限などできるか検討する、など提案することを確認した。

また同委員会は賭博に使用されやすい機種の広告を掲載しないよう業界誌に申し入れる、と結んだ。

写真はAOU健全娯楽営業推進委員会の第2回会合（10月8日）にて

大分健娯協が第3回総会

組織率を課題に

賛助会員制を検討、役員は留任

大分県健全娯楽業協会（事務局大分市、宮坂宏会長、会員数九社）では九月十八日、市内の「平家」で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案をそれぞれ承認、また任期満了に伴う役員改選を行なった結果、全員留任となった。

同総会には会員九社全員が出席。六十年度事業報告案および決算案、六十一年度事業計画案ならびに予算案を異議なく承認した。そのうち事業計画については、会員数が少なくて活動のための予算を多くとれないことから、当面は会員数を増やしていく活動を中心とすることになった。同協会の会員数は設立当時（十四社）に比べ減ってきており、「そのひとつの原因は会費が高いことにあり、入会も勧めにくい」との意見が出た。同協会では年会費三万円だが、懇親会など各種会合開催のための費用として二万円を会費と合わせ（計五万円を）一括納入することになっている。これについて検討した結果、会員は現行のままとし、新たに低額会費の賛助会員を設けることになり、賛助会員を増やす方向で取り組んでいくことになった。

このあとTVゲーム機の"カードシステム"が話題となった。同システムの内容が明らかでないため、出席会員がそれぞれの思惑を述べたにとどまったが、同システム導入のメリットに対しては、否定的な意見が多かったようだ。

なお役員改選は全員留任となったが、理事のうち岩松弘祐氏（㈱タイトー）が異動により宮崎勝治氏に交代している。

新潟AMOP組合が青少年の

健全育成に協力

新潟市の事業に参加、看板掲示

新潟県アミューズメントオペレーター組合（事務局新潟、石川忠太理事長）ではこのほど、新潟市の「青少年健全育成協力店」事業に協力、同組合傘下の組合員がそれぞれ参加し、市内のゲームセンターに「青少年を守る店協力店」の看板をとりつけることにしたことを明らかにした。

これは新潟市と同市教育委員会が計画、同市青少年補導センターが九月十日から実施に移したもので、協力店では不良行為の防止、関係機関への通報などを行なうことを約束し、その承諾とともに看板が交付されるというシステム。今年度中にデパート・スーパー、ゲームセンター、本屋、喫茶店、酒店、たばこ店の六業種、計三百店を対象に協力店を募っていく。

これに対し新潟AMOP組合では、組合として九月十日に協力店の承諾書を市に提出、市内のゲームセンターに看板を交付するようにした。これらに関し、石川理事長は「地域社会と密接な連絡を保つのは当然。従来から県民会議や防犯協会とも連けいしてきており、今回の新潟市の企画にも積極的に参加した」と語っている。

なお同組合では十一月六日、新潟市内で第七回総会を開く予定である。

例会を毎月開く大レ協

賭博撲滅を強調

9月の韓国業界視察も報告

大阪レジャー機器㈿（事務局大阪市天王寺区、峯久理事長）では六月十七日に六月例会、七月十八日に七月例会、九月十六日に九月例会をそれぞれ大阪・森の宮の青少年会館にて開き、今後の活動方針などを検討したほか、業界各団体の近況報告、各種情報交換などを行なった。

六月例会では①大阪府AMOP協会（OAO）第十三回理事会（六月十日）、②全日本AMOP連合会（AOU）第四回理事会（六月十二日）などの報告があったほか、今後の活動方針、事業部特設の意義と抱負などが議題にあがった。

七月例会ではOAOの近況報告のほか、"Gマシン"対策、事業計画案などについて討議した。

九月例会ではAOU第五回理事会（八月二十七日）、同第六回理事会（九月十一日）などの報告があり、とくに健全娯楽営業推進委員会設置に関連して、その委員長でもある峯理事長から、関係メーカーを含めた出席者に対し、賭博撲滅に断固とした態度で臨むよう要望があった。

また九月二日から五日にかけて韓国AM業界を視察（参加組合員七名）してきたことについて、韓国業者と懇談会を持ったことやコピー基板問題などの報告があった。

このほか①AMショー見学の件、②共同購入の件、③夏休みの営業実績と今後の課題――について討議を行なった。

特許・実用新案出願公告・公開

（9月20日～10月9日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

九月二十二日付＝「プレス入力器を備えた電子ゲーム操置、カシオ計算機㈱（東京）、61・213080、60・53309。「スイング入力器を備えた電子ゲーム装置」、同、61・213081、60・54038。

実用新案出願公告

九月二十四日付＝「放物線表示制御装置」、任天堂㈱（京都）、61・32710、53・17286。「映像装置」、亀井加一郎（三重）、61・32711、56・83402。

十月三日付＝「角度調節自在のオートテニスマシーン」、スナガ開発㈱（栃木）、61・33398、56・151122。

実用新案出願公開

十月九日付＝「スロットマシンのタイトルパネル着脱装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、61・163685、60・44850。「景品把み取りゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、61・163686(請)、60・46157。「テレビゲーム機」、バーリーサービス㈱（大阪）、61・163687(請)、60・47543。

左から峯興業の峯久社長（AOU理事）、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU副会長）、ナムコの真鍋正専務（AOU理事）、JAMMAの日南香専務

左からフナイの大槻隆弘常務、エス・エヌ・ケイの川崎英吉社長（右ページの左2枚の写真以外はすべてショー合同パーティーにて）

左から西独ノバ社のハンス・ローゼンツバイク社長、米国ウィリアムズ社のジョセフ・ディロン副社長

左から米国アタリ・ゲームズ社の中島英行社長、西独ADP社のヴォルフガング・チューリ輸出入部長、ナムコの中村雅哉社長（JAMMA会長）、西独ADP社のフベルト・メッゲ営業部長

スポーツ感覚のファミコンソフト

バンダイが11月から発売

バンダイの「ファミリートレーナー」の使用例

㈱バンダイ（本社東京、山科誠社長）ではこのほど、任天堂「ファミリーコンピュータ」用ソフトとして、プレイヤーが身体全体を使って〝スポーツ感覚〟を味わうという新タイプソフト「ファミリートレーナー」を開発、十一月から発売することを明らかにした。

これはファミコンを通常指だけの動きで操作していくのに対して、一・二㍍×一・一㍍のマットの上でジョギングするように足を動かしたり、左右に動くなど全身を使って操作する点でまったく新しいタイプのもの。マット自体が操作盤で、タッチセンサーが内蔵されており、足で踏むと信号が送られる。

「ファミリートレーナー」シリーズの第一弾は「フィールド・アスレチック編」で十一月六日から発売される（カートリッジ、マット、マニュアルのセットで八千五百円の予定）。このソフトの場合、森、川、山、牧場、砂漠の六場面があり、森の場面ではプレイヤーがイノシシの体当りを避けながら制限タイム内にどれほどの距離を走れるのか、を競う。

同社ではすでにファミコン用ゲームソフトを、コミック・キャラクターものを中心に五ゲーム発売してきているが、今回の新シリーズは〝スポーツ玩具〟のようなもの。「フィールド・アスレチック編」の続編として、「陸上競技編」（十一月）、「マラソン、ジョギング編」（十二月）、「体操、エアロビクス編」（二月）などを予定している。

似たようなタイプの業務用TVゲーム機としては、米国バリー・センテ社の「ストンピン」（アップライト、八五年）があるが、日本には入ってきていないので、こうした足踏み操作のTVゲームは日本ではバンダイの家庭用が最初のものとなる、と考えられている。

ナムコのTVゲームでビデオ

「ナムコの伝説」

ファミコン音楽のレコードも発売

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、①同社ファミコンゲームのミュージックレコードと、②同社業務用TVゲーム機のプロモーションビデオをそれぞれ制作。いずれもビクター音楽産業から全国のレコード店などを通じて発売が開始されている。

ファミコンゲームの音楽を集めたレコードは、「ナムコットゲーム・アラモード」の題名で、ファミコンだけを音源にしているのが最大の特徴。この点で、任天堂「ファミコン」は音楽演奏のための楽器になったことになる。

同レコードにはいくつかの秘密のキーワードが隠されており、この点でも興味深いが、主な収録曲はA面「ワルキューレの冒険」から、「ギャラクシアン」と「ギャラガ」の対決する「スペースファンタジー」、B面「ゼビウス」から、「パックマン」らのキャラクターたちが動き回る「ヒットゲーム・スクランブル」など。LP盤、カセットが各二千八百円、CDが三千二百円となっており、九月二十一日から発売されている。

ナムコのLP「ナムコットゲーム・アラモード」のジャケットから

一方、プロモーションビデオは「ナムコの伝説」というものものしいタイトルだが、内容は①ドラゴンバスター、②バラデューク、③ギャプラス、④ザ・タワー・オブ・ドルアーガ、⑤源平討魔伝の五ゲームをそれぞれ解説していくもの。

同社ではこのプロモーションビデオを社内用に作ってきたが、公開を望むファンの声が強く、ファンとの関係を重視し公開に踏み切った。ビデオ画像に基づく各ゲームの展開、解説は独自の手法によるもので、ファンはもちろんビデオゲームを知らない人にも広くアピールできる魅力を持っており、注目される。VHS、βともビデオテープは四千九百円、VHDでは三千八百円で十月五日から発売されている。

論潮

粗大ゴミ再生

昔なら使えたものが今では粗大ゴミとなっている、というものは少なくない。古くはゼンマイ式の時計が電池式になり、今日では秒単位で精度を誇るクオーツ時計が完全に主流を占め、しかも安い値段で手に入る。こんな例は、八ミリ映画にとって替ったハンディビデオや、タイプライターにとって替ったポータブル・ワープロなど、挙げればきりがない。

しかし、もはや使わなくなったがまだ使おうと思えば使える、というものはなかなか捨て難い。しかし結局、いつかは捨てるしかないようである。さてゲーム機業界では過去において、すでに使えなくなった西ドイツのギャンブル機、いわゆる「ロタミント」などを輸入、再生して日本で使うということがあった。

このような例はスロットマシンでも、その他のギャンブル機でもよくあった。すでに十数年前に「メダルゲーム」として世界に類のないゲーム機オペレーションが、大人のプレイヤーを対象として開始され、この「メダルゲームシステム」が機械ゲーム自体の幅を広げることになり、ずいぶんギャンブル機が輸入され、そのうち国内でも開発、製造されるようになった。今では日本は世界的なギャンブル機生産地のひとつになるほど、国内のメーカーも発達してきた。

もうひとつの再生は、七号営業のパチンコなどで認可されなかったものをアーケードゲーム機へと改造する方法である。認可されなかったのかどうかさえ分らなくなるほど、この種のパチンコ式ゲーム機の種類は多い。その最大のヒット作は一定タイム内に玉が発射され続ける「タイム80」だった、と考えられる。

これら両方の流れからいつの間にか電光点滅ルーレット式が子ども用として定着した。これは技術介入性のないゲーム機であり、ギャンブル機の範ちゅうに入るものだが、売上げがいいからという理由で支持された。これからは子ども用スロットマシンが支持されるようになるのだろうか。

全国のレジャーランドなど

463カ所網羅

綜合ユニコムから「総覧」発行

月刊「レジャー産業」を発行している綜合ユニコム㈱（本社東京、上林功社長）から八月八日付で、日本のレジャーランドなど四百六十三ヵ所の情報を網羅した『レジャーランド&レクパーク総覧』が発行され、全国の書店を通じて発売されている。

同社ではレジャー産業の中でもスポーツ・健康産業と並んで最も成長が期待される、として遊園地を含むレジャーランドをとりあげ、その全体像を把握できるよう各種情報をまとめた。A4変型二八㌢×二一㌢、七百二十ページと、電話番号簿並みの大きさだがそれよりも重い。

内容は四部構成で、その主な内容は次のとおり。

第一編＝「現況と将来展望」。レジャーランドや文化施設の現状分析と将来への展望を四名が執筆。英文による日本の遊園地の紹介記事もある。第二編＝「ニュータイプ・レジャーランド事例報告」。東京サマーランド、浅草・花やしき、スポーツバレー京都など十四ヵ所について詳しくリポートしている。第三編＝「全国レジャーランド（四百六十三ヵ所）の経営実態一覧」。レジャーランド（遊園地）百十七ヵ所、スポーツランド十七ヵ所、レクレーションパーク四十七ヵ所、ホテル主体のレク・スポーツランド四十五ヵ所、サファリパーク・動物園六十八ヵ所、水族館五十ヵ所、植物園二十八ヵ所、観光牧場十九ヵ所、博物館三十二ヵ所、観光施設四十ヵ所について、それぞれ施設の概要、経営内容などをリストアップしており、充実している。第四編＝「経営分析・入込統計資料」で資料編。

定価五万円。詳しくは綜合ユニコム（☎〇三－五六三－〇〇二五）まで。

「レジャーランド&レクパーク総覧」表紙から

コナミ工業が月刊雑誌発行へ

出版事業を開始

同社〝メガミックス計画〟の一環

コナミ工業㈱（本社神戸、上月景正社長）では九月二十二日、月刊マニュアル雑誌「Nan?Da」を十二月にも創刊する、と発表した。これは同社事業の多角化のひとつで、コンピューターで遊んだり通信したりする世代に応えるもの、としており、その具体化が注目されている。

同社では〝コナミ・メガミックス計画〟として映画、コンピューターソフト、出版、ビデオ、玩具、レコードを事業内容とし、さらにこれらの事業を相互に組込んでいく（メガミックス）との考えを、このほど明らかにしており、新雑誌創刊はその計画の第一弾となるとしている。月刊「Nan?Da」はコンピューターソフトを使ったり、通信するヤング層を対象に、取扱い説明書（マニュアル）的な観点で情報を提供していくもの。AB版中綴じ、二百四十ページ、予価三百八十円で三十万部、創刊号は十二月十日に発行される。

読者対象は十三－十九歳のヤング層で、ファミコンからパソコン、シンセサイザー、ファッション、グルメフーズなどを楽しむ新しい世代に、感覚的に対応していこうとするもの。これはコナミ出版部門の第一歩となるもので、今後のキャラクター・ビジネス、通信販売、電子出版に向けての基礎になるもの、と位置づけられている。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

思川企画 ／ エス・エヌ・ケイ ／ ウッドプレイス

思川企画 同社出品のゲーム機では、光線銃使用ガンゲーム「レーザー77」の新型を発表。ガンゲームとゴルフの楽しさをミックスした**「ガンゴルフ」**、70㌢級のライフル射撃の気分が味わえる**「ドラゴン」**、中国に輸出し国内では初登場の**「フィールドライフル」**。そのほか従来機「モンスター」「スペースウォーズ」に新機構を加え出品した。

エス・エヌ・ケイ CGを駆使した鮮明画像でさまざまな武器を手にして敵を倒していく２人同時プレイの**「怒号層圏」**、本格的な将棋ゲーム「名人戦」の２機種のＴＶゲーム機とともに、静電粉体塗装により汚れに強い同社オリジナルＴＶゲーム機キャビネット**「キャンディ」「テーブル筐体」**を披露。ＰＩＣ製乗物機「なかよしラッコ」も展示。

ウッドプレイス ２本のレバーで、ビルをよじ登りながら火災を消していく**「ファイヤートラップ」**、ビスコ開発のスクロールするＴＶフリッパー**「パニック・ロード」**、同じく**「リアル麻雀・成長編」**、タイトー開発の宇宙もの**「ミッション660」**などのＴＶゲーム機のほか、米国アレグロ社製のアーケードゲーム機**「ニンジャ・ウェブ」**も披露。

関西精機製作所 ／ カプコン ／ カトウ製作所

関西精機製作所 小さなボールを機銃式に出すガンゲーム機**「ブローニング50 MII」**（試作品）、改良版**「ミニドライブ」**、ホッケーゲーム**「キャスコホッケー」**、80秒のメルヘンの世界**「ビューボックスIII」**、26㌅モニターに結果の出る**「スーパーボウル」**のアーケードゲーム新製品のほか、従来機「キックス」「スマックス」を出品した。

カプコン 同社アーケードゾーンの小間では、２人の若者（２人同時プレイ）が翼を身につけての空中戦、基地内の迷路での戦いなど５ステージの展開がある**「アレスの翼」**を中心に、ジープを駆使して敵地での戦いを繰り広げるという内容の「ラッシュ・アンド・クラッシュ」の２機種のＴＶゲーム機に絞って出品した。

カトウ製作所 回転する３人のラッパ吹きがそれぞれ正面を向いて止まるようボタン操作する**「お城の音楽隊」**、青と赤のオウムがジャンケンをする**「オウムのじゃんけんマッチ」**のプライズマシン２機種、ＶＨＤのアニメ画像を楽しむ「メルヘンおもしろ・ぼっくす」を出品。また電光点滅ルーレット式「アラビアンナイト」をカタログのみで紹介。

アーケードゲーム機

ＴＶゲーム分野で意欲作 業務用ならではの新規性

アーケードゲーム機の分野ではやはりＴＶゲーム機が主流を占めており、とくに今回は出品機種を絞って出展したメーカーが多く、それだけに内容が充実したものとなった。

ＴＶゲーム機ではスペースものとドライブものが目立った。その中でもタイトーが三つのブラウン管とハーフミラーを組み合わせ切れ目のない大画面を実現したものを、またセガ社がゲームに合わせ揺動する機械を、コナミがこれまでになかった動きをするものをそれぞれ出品し話題を呼んだ。

これらは業務用ならではのゲームへの開発意欲を示し、高く評価された。

その他アーケードゲーム機では関西精機製作所、こまや製作所、カトウ製作所、友栄のほか、タイトー、ナムコ、トーゴなども開発意欲を示した。

アイレム販売

「ロードランナー」の第４弾でパズル的要素や２人同時プレイなどを採用した**「ロードランナー　帝国からの脱出」**、「スペランカー」の第２弾「スペランカーII　23の鍵」のＴＶゲーム機２機種（いずれも米国ブローダーバンド社の家庭用ＴＶゲームの業務用化）。占い機「キスメット・イブ」、ナナオ製ブラウン管「ＭＳ７」など。

写真で見る＝各社出展内容一覧

AM通信社より感謝をこめて

日本のＡＭマシンの市場は世界的なものとなっており、今回のＡＭショーでもその安定した実力のほどを示したようです。ここに掲げる写真特集は、そうした各出展社の出展内容とその雰囲気を伝える写真で編集したものです。とくに注目すべき機種については、太文字で示してあります。

今回の写真特集は①アーケードゲーム機、②テイストリビューター、③遊園施設と乗物機、④メダルゲーム機、⑤パーツその他、にとりあえず分けて、それぞれ出展社を五十音順に掲載しますが、紙面の都合で③、④、⑤は次号に掲載する予定です。こうした分野別の組み方が最上の方法とは限りませんが、日本のＡＭ業界の実情に少しでも合わせるとの考えで編集しました。

さて小社の小間（上の写真）におきましては、恒例によりＡＭショー特集号を通じてご購読を多数受け付けたほか、「八号営業者のための『新風営法』法令基準集」を特別頒布しました。全国から多数のご愛読者の方が小社小間にお立寄り下さり、誠にありがとうございました。

（編集部）

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

タスコ　／　タイトー

タスコ

同社はゲーム機ではスポーツ性のあるアーケードゲーム機を２機種発表。いずれも同社のカーニバルコーナー向けのもので、首を振りながら口を開閉するロボットの口の中にボールを入れる**「パクパクロボット」**とバスケットのゴールの中に妨害する手を避けてボールを入れる**「ブロックシュート」**（玉出しなどは全自動で行なう）。

タイトー

ＴＶゲーム機では、みこが妖怪を倒しながら七福神を救出していく**「奇々怪界」**、19インチモニター３台を独特のシステムで組み合わせ連続した大画面を作り出し話題となった戦争ゲーム**「ダライアス」**、ブロックゲームを新しい形で復活させた「アルカノイド」の３機種を出展。アーケードゲーム機では、穴から顔を出すカッパを叩く**「げんきがでるかっぱ」**、アニメを楽しむ**「おこさまげきじょう」**、電光点滅式プライズマシン**「ぐるぐるすとっぷ」**、鳥が口で景品をくわえる**「ぱくぱくどり」**。また米国製フリッパー、ウィリアムズ社製**「ロードキングス」**、プリミア社製**「ジェネシス」**。このほかＡＭロボット「ゆめ丸」、プロモートマシン「プレゼンター2000」やカラオケ機器なども紹介。

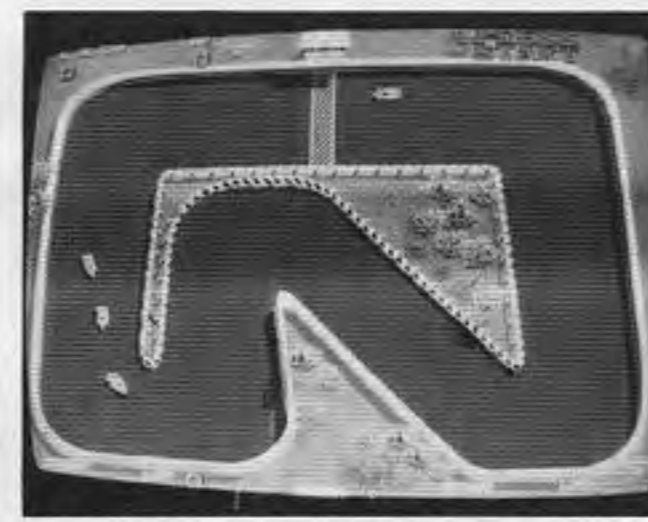
ショーで話題のフリッパー

ロードキングス
（ウィリアムズ社）

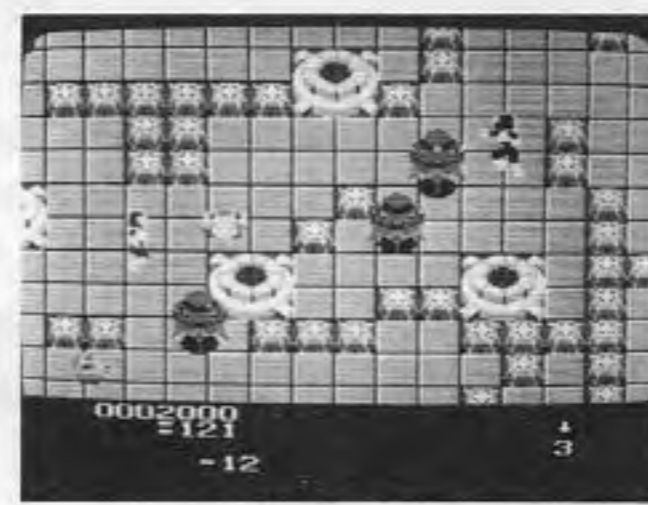
スペシャルフォース
（バリー社）

ロック・オン
（辰巳電子）

チャンピオンシップ・スプリント
（アタリ社）

ジェネシス
（プリミア社）

ブラックベルト
（バリー社）

アメリカン・サッカー
（ユニバーサル販売）

ライオネックス
（サン電子）

データイースト　／　辰巳電子

データイースト

ＴＶゲーム機の新作を３機種披露した。迷路状の監獄の中を２人同時プレイで進行し、武器を選択して群がる敵を倒しながら、捕われた仲間の囚人を助け出すという内容の**「プレイウッド」**、太い木の幹を上へよじ登りながら果実を取り、発射で敵を倒して頂上へと進んでいく**「のぼらんか」**、宇宙船が画面の中央部にいて全方向へ発射しながら敵機を撃破していくという全方向スクロール画面の宇宙戦争ゲーム**「ラストミッション」**。また超高層ビルの火災をテーマとしたウッドプレイス製ＴＶゲーム機「ファイヤートラップ」を、同社が米国市場での独占販売権を得たとして、米国からの来場者向けに出品した。以上の機種はすべて、同社がＡＭショー用に特別に製作したキャビネットにて紹介された。

辰巳電子

空中戦をテーマとしたＴＶゲーム機**「ロック・オン」**を発表。同機はコックピットタイプとアップライトタイプで紹介された。画面が操縦席から見た窓になっており、中央に大きくレーダーが表示され、レーダーで敵をとらえるとそのままロックして発射により確実に敵を撃破できるほか、さまざまな機能を搭載しているのが特徴。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

サン電子　／　こまや製作所　／　コナミ

サン電子

任天堂の“ＶＳシステム”用に開発したＴＶゲーム**「ライオネックス」**１機種に絞って出展。同ゲームはＶＳシステムのキャビネットに２人が向かい合って座り、異なるＴＶモニターで同ゲームを２人同時プレイで進める(もちろん１人用も可能）。内容はサイボーグが敵の戦士や戦車、基地などを撃破していくというもの。

こまや製作所

紅白の旗を音声による指示どおり上げ下げする**「蛸の応援団」**、玉を弾いてスゴロクを楽しむ**「子猫の冒険」**、木に登ってリンゴを取る**「リンゴの木」**などのプライズマシン、スマートボールをアレンジしたアーケードゲーム機**「プレイランド」**、キーボード（硬貨作動式）を小さな家の中で楽しむ**「メロディーハウス」**を披露した。

コナミ

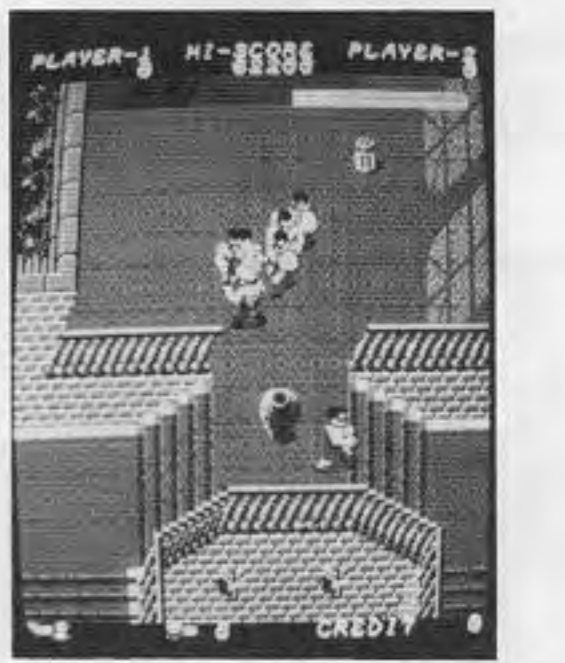
24時間耐久カーレース“ル・マン24”を採用したＴＶゲーム機**「ウェック　ル・マン24」**をメインに出品。同機はゲーム進行に合わせターンテーブル上のボディーが左右へ回転するコックピット型と、イス付きアップライト型で全体が少し回るものの２種類を披露し注目を集めた。ＴＶ戦闘ゲーム機「特殊部隊ジャッカル」も展示。

およびＴＶゲーム画面

本紙本号「話題のマシン」および広告で掲載されたものはここで省略しました。

プレイウッド
（データイースト）

レジェンド
（セガ社）

ランページ
（バリー・ミッドウェー社）

カイロスの館
（アルファ電子／セガ社）

ミッション６６０
（タイトー／ウッドプレイス）

パニック・ロード
（ビスコ）

ダライアス
（タイトー）

セガ・エンタープライゼス　／　ジャレコ

セガ・エンタープライゼス

同社アーケードゾーンの小間では出品機のほとんどにカードリーダーを取り付け、来場者に配布したカードで作動するようにして、同社カードシステムを紹介した。出品機はゲームに合わせコックピットが動く**「アウトラン」**、仲間を増やしながら進む**「レジェンド」**、ブロックゲームをアレンジした**「ギガス」**、敵をパンチで倒していくアルファ電子開発**「カイロスの館」**、怪獣がビルを壊す米国バリー・ミッドウェー社製**「ランページ」**などＴＶゲーム機、バリーフリッパー**「スペシャルフォース」**と**「ブラックベルト」**、貨車を指定の車庫へ運ぶアーケードゲーム機**「スーパーシャンター」**、クレーン機**「スーパーチャンス」**ほか従来機。またカードシステム機器、両替機など豊富な展示内容となった。

ジャレコ

同社アーケードゾーンの小間では、宇宙船が全方向発射と急上昇（ジャンプ）を駆使して敵機を撃破していくＴＶゲーム機**「バルトリック」**を発表。またオプションを加えて充実させたＴＶゲーム機キャビネット「ポニーマークII」、ゲーム場でのコンピューターによる集中管理システム「スーパーＰＯＳIII」(第一家電製)などを展示。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ユニバーサル販売	友栄	豊永産業

ユニバーサル販売　同社アーケードゲーム機ゾーンの小間では、同社新キャビネットに組み込んだＴＶサッカーゲーム機**「アメリカン・サッカー」**を披露したほか、３リール５ラインのスロットを内容とした**「リバティーベル」**、パチンコ式「デジタルフィーバー」の２機種（いずれも同社製で宝娯楽が総発売元）のプライズマシンを展示した。

友栄　ばらばらに分離しているタヌキの体の部分を正しく合わせていく**「ひょうきんたぬき」**、じゃんけんに勝つと階段を上っていく**「ジャンケンレース」**、「空まであがれ」、サンワイズ製**「ジャンケンマン・ジュニア」**などのプライズマシン、米国イマジネーション社（旧ＵＳビリヤード社）製アーケード機「エアーホッケー」を出品。

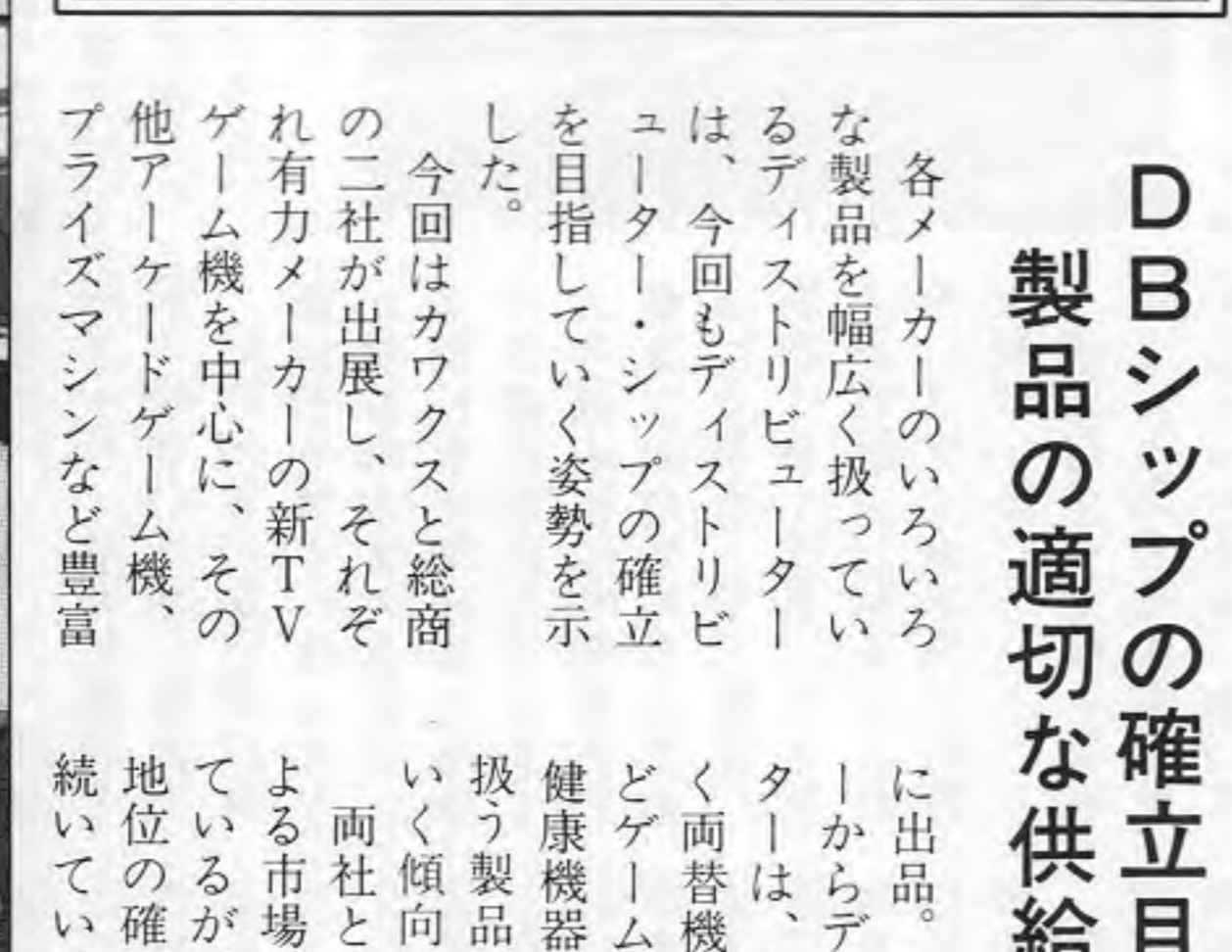
豊永産業　ゲーム機では、英国ケンタッキーダービー社製の**「ケンタッキーダービー」**をパネルとＶＴＲで紹介した。これは12台の機械と12頭の競走馬がセットになったもので、プレイヤーはそれぞれの馬を決め、機械でボールを穴に向かって投げ、入った穴の点数だけ馬が進んで、ゴールへの速さを競う。神戸ポートピアランドに第１号機設置。

総商

タイトー、セガ社、ナムコ、コナミ、日本物産、ユニバーサル販売などの新ＴＶゲーム機のほか、フェイス製「ジャンケンマンビック」、ユニバーサル製「デジタルフィーバー」、大登工業製**「パンプ」**などのアーケードゲーム機、アイレム販売の占い機、栗田技研製のコイン研磨機、ナカヤマ製両替機、各種パーツ類など多種出展。

カワクス

タイトー、セガ社、ナムコ、コナミ、カプコン、日本物産、データイースト、ユニバーサル販売など各社の新作ＴＶゲーム機を中心に、アーケードゲーム機では、ユーピーエル製「ラッキークレーン」、トーゴ製**「スペースサークル」**など。またグローリー製硬貨両替機や久保田鉄工製「ヘルスコーダー」、各種部品類など幅広く展示。

ディストリビューター

ＤＢシップの確立目指し 製品の適切な供給を図る

各メーカーのいろいろな製品を幅広く扱っているディストリビューターは、今回もディストリビューター・シップの確立を目指していく姿勢を示した。

今回はカワクスと総商の二社が出展し、それぞれ有力メーカーの新ＴＶゲーム機を中心に、その他アーケードゲーム機、プライズマシンなど豊富に出品。昨年のＡＭショーからディストリビューターは、ＡＭ機だけでなく両替機や各種部品類などゲーム機関連機器や、健康機器なども出品し、扱う製品の分野を広げていく傾向を示している。

両社とも適切な供給による市場の安定を目指しているが、日本でのその地位の確立はまだ模索が続いている。

24th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ナムコ	テクモ

ナムコ　平家の亡者、平景清が地獄からよみがえり、魔物と闘いながら進み、鎌倉で源頼朝を倒すＴＶゲーム**「源平討魔伝」**を、オリジナルのＶＴＲと合わせて紹介。また米国アタリ社製ドライブゲームで２人同時プレイ、途中参加可能な**「チャンピオンシップ・スプリント」**も。アーケードゲーム機では、上下２段のスライドテーブルを採用したプライズマシン**「スウィートランド」**、エアーでボールを撃ち合う**「エアショット」**、動物の鳴き声を当てる**「ナキゴエアテルくん」**、反射神経を判定する**「功夫老師」**、光線銃で「バボット」の標的を撃つシューティングシステム**「ビームクロス」**など。このほか汎用性の高いコントロールパネル、アメニティー（快適）空間を構成する遊具を模型やパネルで紹介。

テクモ　同社では従来のＴＶゲーム機を紹介するにとどまり、新製品は出品されなかった。出品されたのは「ソロモンの鍵」、「アルゴスの戦士」、「ピンボールアクション」、「スターフォース」、「ボンジャック」、「ワールドカップ」、そしてアメリカンフットボールを採用した海外市場向け「グリダリアンファイト」など。

日本物産	日本ゲーム	トーゴ

日本物産　分離と合体により戦闘機がロボットに変身し敵機を撃破していく宇宙戦争ゲーム機**「ＵＦＯロボ・ダンガー」**をメインに、ビデオ画像入力によるキャラクターを採用した麻雀ゲーム機**「セカンドラブ」**の２機種のＴＶゲーム機を披露。なおＴＶゲーム機「妖魔忍法帖」は出品されなかった。

日本ゲーム　同社では立体感のあるＴＶ宇宙戦争ゲーム機「スーパーＳＦＸ」（仮称）を参考出品する予定だったが、出品されなかった。同社によると「基板上のトラブルにより、決められた搬入時間に間に合わなかった。申しわけがなく残念」としており、同社小間ではキャビネットのみを設置し業者との懇談の場を提供したにとどまった。

トーゴ　ゲーム機では、プライズマシン３機種を出品した。屋根の上の猫を動かし、手に持っているボールを路上の犬の頭に当てる**「ワンぱくニャンた」**、スペースシャトルのボディーが人目を引く**「スペースサークル」**、プロペラの回るヘリコプターに付いたクレーンで景品をつかむ**「シティーヘリポート」**。また「ミニマリーナ」も出展。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・早大周辺

第33回

山手線の高田馬場駅を降りて、早稲田通りを東へ歩いていくと、多くの古書店が目につく。店頭で投げ売りされている古びた雑誌・小説類、店の奥にずらりと並んだ専門書、そして、ひと時代前の長髪、ジーンズスタイルの若者がそこにたむろするさまは、ここが紛れもなく学生の街であることを物語っている。駅から早稲田大学までは、約一・五キロメートル。今回はこの大学周辺のゲーム場九軒を紹介する。本紙第293号で高田馬場駅周辺の十軒を紹介したが、今回のゲーム場はそれらと距離的にさほど遠くなく、また客層も同様と考えられるので、参照して欲しい。

ただ、この二ヵ所の違いをあえて言うならば、今回のゲーム場の方が、学生の生活の場により密着していると言えるだろう。大学周辺には、まるで七十年代初頭にタイムスリップしたような学生下宿（四畳半一間で家賃一万円など）が数多くある。銭湯に行き、ファーストフード店で夜食の買い物をして、釣銭を持ってぶらりとゲーム場へ立ち寄る。そんな客層がゲーム場運営を規定しているのである。だからゲーム料金百円中心で営業しているゲーム場は一軒もない。また、メダルゲームもはやらない。賭博場も見当たらない。

この地域の特徴として、もうひとつ上げなければいけないのは、早大以外にも学校が多いことである。早稲田中・高、戸塚一小、戸塚一中、戸山高、学習院女子短大・高・中など。だからゲーム場運営では、小、中、高校生に非常に気を使っている。

「ファミリープラザ」は、早稲田通りに面したゲーム場で、㈱プラスワンが運営している。

ガラス扉の全面にコミカルなロードレースのペイントが施されており、また店内にはハート形や動物のビニール風船がたくさんぶら下がっていて、ゲーム場の雰囲気を盛り上げている。

フロア面積は約百五十八平方メートル。機械はテーブル型中心のTVゲーム機が五十台、メダルゲーム機が十三台。ゲーム料金は大半が五十円（百円は二台だけ）。メダルは百円で十枚。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

同店の竹内潔店長は客層について、「ほとんどが早稲田大学の学生で、予備校生を加えると全体の客の八割になります。この周辺には予備校生の寮も、かなりあるんですよ」と語る。子どもは、店内に多くて五、六人たまる程度で、同氏はこれを〝ファミコン〟の影響と見ている。

運営については、現在ほとんど気を使っていないとしているが、かつては地元の暴走族がたまって困っていたが、昨年五月頃に徹底的に対処して、以後は来なくなったとの話である。

新風営法の影響については、「以前は早朝五時まで営業しており、営業時間の長さが減った分だけ売り上げ減となっています。徐々に盛り返していますが、今で以前の二〇%減ぐらいです」と語る。新風営法施行後一、二ヵ月で閉店したゲーム場もあったとし、すでにこの周辺のゲーム場は淘汰された結果、残っているものばかりだと言う。

「ビックゲーム・リリー」は、今回紹介する中で最大規模のゲーム場で、しかも本来パチンコ店としてビルを建設したが、訳あってゲーム場へ転用しているという特徴的な店である。場所は早稲田通りに面しており、「ファミリープラザ」のほぼ向かいにある。

運営者は白ゆり商事㈱で、同社は飯田橋に同名のゲーム場を二軒運営し

ビルの一、二階で営業している「ゲームセンターABC」

写真左は、「ファミリープラザ」の外観。下は同店内のようす

ている。

同店の内外は一見してパチンコ店として設計したことがわかる造りになっており、とくに店内の天井には、パチンコ玉を配送する装置の一部がそのまま残っているなど、ゲーム場としては異質とも言える、独特な雰囲気を生み出している。

同店従業員の鈴木氏はこれについて、「早稲田通りの大学から駅までの一・五キロメートルの区間に、パチンコ店は二軒しかない。そこで当ビルもパチンコ店として設計されたが、住民の反対運動などのために果たせず、しばらくは放置されていた。その後、昨年の二月か三月頃からゲーム場に転用して営業している」と語るが、詳しいことはよくわからなかった。

ゲーム場のフロアとしては、ビルの地下一階と中二階が使用されており、面積はそれぞれ約三百三十平方メートル。機械は地下一階にテーブル型中心のTVゲーム機が三十五台、フリッパーが四台、メダルゲーム機が七台、アーケードゲーム機（エアーホッケーなど）が二台、中二階にはテーブル型中心のTVゲーム機が四十七台、フリッパーが七台。料金はすべて五十円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

客層と運営について鈴木氏は「客の大半は早大の学生。みんなお金を使わないからゲーム料百円では無理ですね。また店の方針として、小・中学生は入場させないことにしているので、お客さんの管理は楽です。しかし、新宿あたりと比べたら、はっきり言ってヒマですよ」と語る。オープン当初はダービーゲームの大型メダルゲーム機を入れていたが、売り上げがよくないので半年でやめたという。全体的に一回で使うお金が少ないので、大型メダルゲーム機は扱えないという。

「ゲームセンターABC」は、早稲田通りから安倍球場へ向かう道の入り口付近にあるゲーム場で、電飾で囲まれた看板はひときわ目立っている。個人が運営しており、ビルの一、二階で営業しているが、二階部分は改装中だった。

フロア面積は約百平方メートル。機械はテーブル型TVゲーム機が三十四台とコックピット型が一台。料金は五十円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

女性従業員からはほとんど話を聞くことができなかったので、詳しい運営内容については不明。

早大生が客層の中心に

次の二軒は大隈通り商店街の中にある。

「プレイシティキャロット早稲田店」はナムコのゲーム場。同社は高田馬場駅近くのさかえ通りにも「ゲームブティック高田馬場店」を運営している。

同店はニューエコービルの一階にあり、同ビルの二階は喫茶店になっている。外装は電飾でふち取られた看板が目立っているが、ゲーム名などを書いた張り紙はなく、全体的にハデな印象は受けない。内装では、フロアがしきりにより二分されており、ともすれば雑然とした印象を受けやすいゲーム場店内に変化をつけている。

フロア面積は約八十三平方メートル。機械はテーブル型中心のTVゲーム機が三十五台、フリッパーが二台。料金は大半が五十円で、一部百円。営業時間午前十時から午後十一時まで。

同店の田中工店長は客層について、「夏休みなどには子どもが目立ちますが、普段はほとんど早稲田の学生です。入れ替わり立ち替わり、いつも学生がゲームをしている感じです」と語る。

運営については「お客さんに気を使うことはほとんどありません。未成年者の喫煙を防止するぐらいです」とし、むしろいかに売り上げのよい機械を効率よく配置するかに力を入れているという。高田馬場店との機械の入れ替えも、ひん繁に行なっているようだ。

新風営法については、施行前後と比べてもそれほど差は感じないという。

「ベースセブン早稲田」は、大隈通り商店街の中にあり、ビル二階の一室で営業している。元喫茶店だったがゲーム場へ転業したもので、約三年前から㈲クリエイトが以前の経営者から経営を引き継いでいる。同社は、この店

（20めんへ続く）

写真上は、大隈通り商店街にある「プレイシティキャロット早稲田店」の外観。下は同店内のようす

「ディンドン早稲田」の店内光景

写真右は、パチンコ店用に設計された「ビックゲーム・リリー」の入り口付近のようす。下は同店内光景で、天井にはパチンコの玉を送る装置の一部が見える

KONAMI

体に訊け、ル・マンのG.

レースの臨場感が、ローリングする本体と体を震わすサウンドで一気に噴け上がる。驚異のシミュレーションマシン誕生。コックピットに座れば、ヘアピンやスピンで生じる重力を体で感じることができ、画面の変化は、ル・マン24時間レースを克明に再現する。

コナミスパイスSE86C

新開発 可動式コックピット

WEC LE MANS 24™

© KONAMI 1986

仕様
全長：1,670mm
全幅：1,530mm
全高：1,310mm
重量：285kg
消費電力：800W(入力AC100V)

2人同時エキサイティング!
途中参加プレーもOK。

VIDEO GAME

特殊部隊ジャッカル™

© KONAMI 1986

痛快戦闘ゲームに新作登場。二人同時プレイで戦略が広がります。もう一人が途中から参加できる機能も備え、ハイインカムの手応え。捕虜を一人助けるごとパワーアップする攻撃パターンもプレイヤーを熱中させる魅力の一つです。
捕虜を救い、敵の最終兵器を破壊する事がジャッカルに与えられた特殊指令です。

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678

EC チビッコクーパー
KID-COOPER
L：112cm
W：82cm
H：76cm
Wt：70kg

EC-T チビッコタクシー
KID-TAXI
L：112cm
W：82cm
H：82cm
Wt：70kg

KDE-I マリンボート
MARINE BOAT
L：115cm
W：80cm
H：107cm
Wt：105kg

GDラッキーパンダ
LUCKY PANDA
W：86cm
D：50cm
H：160cm
Wt：35kg

KDJ メルヘンキャット
MELCHEN CAT
L：115cm
W：80cm
H：169cm
Wt：120kg

MCH 森のアンクル
WOOD MAN
直径：134cmø
H：146cm
Wt：133kg

KDZ ビッグポリス
BIG POLICE
L：167cm
W：106cm
H：158cm
Wt：140kg
4人乗り

株式会社 ホープ

本社工場　川崎市中原区今井上町50番地 〒211
TEL 044(722)6141(代) FAX 044(711)2779
関西営業所　京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 〒618
TEL 075(957)5613(代) FAX 075(957)0313
東京本社　東京都港区芝5丁目31番17号 〒108

人工頭脳搭載
本格コンピュータ将棋

詰将棋・本将棋・2人対戦プレイの3通りの遊び方ができる本格派将棋ゲームです。
■**詰将棋・本将棋**…コイン投入後、1Pスタート時にレバー操作で選択します。
■**2人対戦**…2コイン投入後、2Pスタートボタンを押せば自動的に選択されます。

操作方法 レバー操作で、手のマークを①動かす駒に合わせ 決定ボタン を押し、②指したい場所に移動して 決定ボタン (成りたい時は 成りボタン)を押します。
(持ち時間制で時間切れした場合でも、20秒以内にコインを投入して、スタートボタンを押せば、そのまま継続してプレイすることができます。)

詰将棋

3・5・7手詰が選べます。不正解の場合はゲームオーバー。7手詰を解いた後、本将棋に勝つと名人戦になり、飛車・角・香車落ちで勝つと名人になります。

本将棋

強敵の8人の棋士の中から、自由に対戦相手が選べます。(8人8様、さまざまな特徴を持っています。) 負けるとゲームオーバーとなりますが、五段を倒すと名人戦へと進むことができ、飛車・角・香車落ちで勝つと名人位に就けます。

2人対戦

時間切れした場合は、再度コインを投入し、時間切れしたプレーヤー側のスタートボタンを押すことにより、引き続き2人対戦プレイを続行することができます。

株式会社エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社　〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338−7007(代)
東京支店　〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356−9361(代)
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課 TEL (06) 338−8188(代)

ROOM #602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN,
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ロスで偽造基板押収

東京発、ビデオウェア社あて「タイガーヘリ」

AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドリア、モーリス・フュージェン会長）では九月十六日付で、九月上旬西海岸で日本から送られてきたTVゲーム機偽造基板三十四枚を押収した、と発表した。

これはAAMAの商品保護（事件）担当役員であるロバート・フェイ氏が担当したもので、同氏によると事件のあらましは次のとおりとなる。日本からカリフォルニア州ロサンゼルスのビデオウェア社（ジョン・ヒブズ社長）に宛てて輸入された計三十四枚の偽造基板がロサンゼルスのFBI（連邦捜査局）によって九月九日押収された。

これらの基板はタイトー・アメリカ社が著作権を持つTVゲーム機「タイガー・ヘリ」の基板であり、まずロサンゼルス空港に持ち込まれた時点で、違法品の疑いがあるとして引き留められた。

この基板は東京から出荷されたものであるが、税関は調査の結果、これらは明らかに偽造品であると断定した上でFBIに連絡をした。FBIはこの連絡を受けて、カリフォルニア州中部管区の簡易裁判所から押収令状を九月八日にとりつけ、翌日執行したもの。その後この事件は送検された、とされている。

一方、PC基板を押収されたビデオウェア社のヒブズ社長は、自分たちが輸入しようとした「タイガーヘリ」基板はどの観点から調べても合法的なものであり、税関など政府機関も結局そういうことを知らされるだろう、と主張している。

特許紛争で勝訴

ダートゲーム機に関わる
5年ごしの訴訟でアラカニド社

米国市場では最近、硬貨作動式のダートゲーム機が比較的活発に展開されているが、そのメーカー間で特許紛争があり、このほど一段階した。訴訟を起していたのはアラカニド社（本社イリノイ州ロックフォード、ポール・ビオール社長）で、IDEA（インダストリアル・デザイン・エレクトロニクス・アソシエーツ社、以下アイデア社と略す。本社イリノイ州サイカモア、ドナルド・デベール社長）を相手どって五年間も訴訟を続け、九月四日、ワシントンDCの連邦地裁で勝訴判決を獲得したもの。

この特許紛争は一九八五年八月のシカゴ連邦地裁が、アイデア社がアラカニド社の特許を侵害したとして、アラカニド社による損害賠償請求を認めたのが第一歩。これに対しアイデア社が控訴したが、連邦控訴審はアイデア社の控訴を棄却しただけでなく、地裁はアイデア社に製造販売の禁止など命じるようとの指示を下した。これに対しワシントンDCの連邦地裁がこのほど、全面的にアラカイド社の主張を採り入れた判決を下して、一件落着したもの。アラカイド社は、アイデア社に二百万ドルの損害賠償の支払いを求めているが、アイデア社は米国破産法によるチャプターイレブン（倒産）の状態にありその債務に加えるしか方法は見当らないもようである。これに対して、アイデア社はアラカイド社の特許に触れないよう改めて、ダートゲーム機を作っていくとの考えを示している。

アラカイド社のダートゲーム機は「イングリッシュ・マーク・ダーツ」など。またアイデア社は「オール・アメリカン・ダーツ」など。しかし、アラカイド社ではアイデア社との訴訟結果に基づき、他のダーツゲーム機メーカー（ノーマック社、メリット・インダストリー社など）に対しても、なんらかの法的手続きを進めるとしており注目される。

AMOAエキスポ 今年は143社出展

10月8日付でAMOA事務局発表

まもなく開かれる米国AMOAエキスポ（シカゴ、十一月六―八日）の出展社は百四十三社になり、四百三十二小間はすべて売切れた――とAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）は十月八日付で発表した。

出展社数は当日まで未確定になることが多いが今回は早々と確定した。ただ出展社数自体は84年の約百六十社、85年の約百五十社と、このところ減少傾向にある。

バリー社がジュネーブで 欧州のDB会合

新作披露し積極姿勢を示す

米国のバリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン社長兼会長）では九月二十六日から三日間、スイス、ジュネーブ市内のインターコンチネンタルホテルで、欧州十三ヵ国の同社ディストリビューター会合を開き、バリー社のAMゲーム機の今後の展開方針など説明した。

このディストリビューター会合は、あくまでもヨーロッパのディストリビューターだけを対象としたもの。バリー社からはミューレーン社長、ロジャー・カーシー副社長、そしてバリー・ミッドウェー社のスチーブ・ブラッツピーラー副社長、バリー・センテ社のロバート・ランキスト社長、バリー社の欧州市場代理人のアイナー・アスクビッヒ氏が出席、説明した。この中でバリー社の社長らは、同社が米国におけるゲーム機メーカーとして主導的役割を果そうとしていることを強調した。

この会合ではバリー社系の新製品がいくつか紹介された。うちバリー・ミッドウェー社のTVゲーム機「ランページ」（本紙第291号で紹介）は好評で、十月上旬から出荷される。またフリッパー新作「カラテ・ファイト」も十月下旬には欧州市場に出荷されるとのこと。

バリー・センテ社からは同社ゲームパック・システム（SAC）シリーズ新作としてTVゲーム「ナイト・ストッカー」が紹介された。これはドライブゲームとシューティングゲームを兼ねたもので、近く出荷されるとのこと。バリー社では欧州のENADA、ロンドン・プレビューでもこれら一連の新作を披露していく。

ガンとハンドル

ユニークなTVゲーム機
センテ社の「ナイトストッカー」

バリー・センテ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ロバート・ランキスト社長）の新製品「ナイト・ストッカー」は、プレイヤーが片手でハンドルを操作しながら、もう一方の手で銃を操作するという、ドライブ&シューティングTVゲーム機で、ちょっと変っている。これは、考えてみれば、ふたりでひとつのゲームをすることができるTVゲーム機でもあるが、通常はひとりでプレイするものらしい。

同社ではSACシリーズとして、ゲームソフトの入替えができるシリーズものを出荷しており、このゲームもソフトの入替えができるが、あまり評判がよいので本体での出荷もある、とのこと。

なお片手のガンはブラウン管にほとんど密着するほど近づけて用いるもので、これまでにないTVガン技術とも言える。

Bally Sente's "Night Stocker"

ゲーム料は全店50円で

(13めんからの続き)のほかに西武線上井草駅近くでもゲーム場を運営している。

店内には、喫茶店だったころの調理場がそのまま残っていて、また間接照明でかなり暗いなど、一般的なゲーム場とは、まったく違った雰囲気を持っている。店内に大音量で流れるロックミュージックのリズムも、ゲーム機の効果音と入り混じって、不思議な感じだ。

フロア面積は約百平方㍍。機械はテーブル型TVゲーム機が三十七台とフリッパーが一台。大半が買い取り。料金はすべて五十円。営業時間は午前十時から午後九時まで。

女性従業員は客層について「前の経営者の時は、ここが不良少年たちのたまり場になっていました。それを引き継いだときに追い出しました。今は、客のほとんどが学生で、サラリーマンなどはほとんど入ってきません。開店と同時に学生が入ってきます」と語る。だから夏休みや、土、日曜日はさっぱり客が集まらないという。また昼間と夕方だけでやっていけるので、夜は早めに店を閉めているようだ。

「ディンドン早稲田」は、新目白通りに面しているゲーム場で、今回の九軒の中では最も北に位置する。

外装では、点滅式電飾で〝ゲーム〟と表示された看板が目立っているほか、入り口正面の全面と側面の一部がガラス張りになっているため、非常に開放的な印象を与えている。

内装では、側壁から天井にかけてアーチ状に造られている柱とはりが店内の雰囲気を独特なものにしている。

フロア面積は約百平方㍍。機械はテーブル型TVゲーム機が二十五台とコックピット型が一台、フリッパーが三台。料金はコックピット型(百円)以外はすべて五十円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

同店の従業員は「客のほとんどは学生で、接客で大変なことはありません。だから運営では店内を清潔にすることだけに気を使っています」と語っていた。

大隈通り商店街内の「ベースセブン早稲田」

以上の六軒は西早稲田に位置するが、次の三軒は早稲田大学本校舎の南側、馬場下町にある。いずれも諏訪通りに面しており、しかもそれぞれは十数㍍以内にある。近くに早稲田中・高等学校があり、中、高校生がよく利用しているのも特徴的である。

「ゲームイン早稲田」は、早稲田通りと諏訪通りの交差点にあるゲーム場で、ビルの二、三階部分で営業している。

同ビルはゲーム場を運営している個人所有のものなので、ビルの屋上からは、ゲームセンターを示す垂れ幕を掛けたりして、宣伝効果を高めている。

三階部分のゲーム場は昭和五十四年六月から営業しており、この周辺では最も古い店のひとつとなっている。また二階部分は、かつて喫茶店だったが、昭和五十九年四月からゲーム場へ転用している。ちなみにビル一階部分はアイスクリーム店である。

フロア面積は二、三階それぞれ約八十平方㍍。機械は、三階にテーブル型中心のTVゲーム機が約四十台、二階にテーブル型TV機だけが二十五台で、すべてリース。料金は一律五十円。営業時間は午前十時から午後十一時半まで。

運営者の林大喬氏は客層について、「ここは近くに中学校、高校があるので、それらの学生も多く、大学生と半々ぐらいです。小学生はほとんど来ません」と語る。この周辺のゲーム場全体的に言えることだが、小学生がプレイしているのを見ることは非常に少ない。

運営については、「私は、不良とかは大嫌いなので、厳しく追いだすようにしてます。以前、そんな子どもがたまりそうになったこともありましたが、今は一掃しています」とする。東西線の早稲田駅近くにあったゲーム場は、不良少年たちのたまり場になり、他の客が寄りつかなくなって閉店してしまったところもあるという。

ゲーム料金については、周辺のゲーム場がどんどん五十円主体に変わっていく中で最後まで百円で運営していたが、その流れには逆らえず五十円にしたという。

「もはや、この周辺で

写真右は、「ゲームイン早稲田」の外観。下は同店3階フロアのようす

データ(順不動)

ファミリープラザ　新宿区西早稲田2-5-13、☎207-7077、本社＝㈱プラスワン（☎414-7701） 1

ビックゲーム・リリー　西早稲田3-1-5、白ゆり商事ビル、☎202-2254、直営＝白ゆり商事㈱ 2

ゲームセンターＡＢＣ　西早稲田1-5-5、☎不明、直営＝ゲームセンターＡＢＣ 3

プレイシティキャロット早稲田店　西早稲田1-8-14、ニューエコービル、☎202-0299、本社＝㈱ナムコ（☎756-2311） 4

ベースセブン早稲田　西早稲田1-9-12、小池ビル２Ｆ、☎207-1951、本社＝㈲クリエイト（☎394-2684） 5

ディンドン早稲田　西早稲田1-9-20、☎202-6251、本社＝㈱リングラン 6

ゲームイン早稲田　馬場下14、清澤ビル2、３Ｆ、☎なし、直営＝林大喬 7

マリンクラブ　馬場下18、秋山ビル、☎202-3550、本社＝㈲キッチン 8

ブルドック　馬場下18-7、フェニックスビル、☎208-3346、本社＝㈲中央備建工業 9

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者（ゲーム機オペレーター）、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

全国市街地ゲーム場
東京・早大周辺

写真上は、諏訪通りに面する「マリンクラブ」の店内のようす。下はその隣にある「ブルドック」の店内風景

は新規にゲーム場を開くのは難しい」というのが長年ここでゲーム場を運営している林氏の印象である。

「マリンクラブ」は諏訪通りに面しているゲーム場で、元喫茶店であったような雰囲気の店。同店名の通り、内外装には海にちなんだ装飾が施こされている。

同店内で特徴的なのはゲーム機の配置で、テーブル型TVゲームを四～六台ずつまとめて並べていること。二人同時プレイはできないが、狭いスペースに多くの機械を置くための工夫と言えるだろう。

フロア面積は約八十平方㍍。機械はテーブル型TVゲームだけが三十五台。料金はすべて五十円。営業時間は午前十一時から午後十時まで。

客層は、ほとんど大学生だった西早稲田のゲーム場と違って、やはり中、高校生が目立っていた。

「ブルドック」は、「マリンクラブ」のすぐ隣にあるゲーム場。一年ほど前から今の運営者に替わっているようだ。

内装で特徴的なのはテーブル型TVゲーム機にはさまれるように立てられているつい立てで、ここに服を掛けることができる。これは、同店長がアイデアを仕入れてきたもので、女性従業員はこれについて「学生服の上着をテーブルの上に置く人が多かったので、それがなくなり、とても重宝している」と語る。

フロア面積は約八十平方㍍。機械はテーブル型TVゲーム機が二十八台、アップライト型が一台で、リースと買い取り。料金は一律五十円。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

客層について女性従業員は「大学生と中、高校生が半々ぐらいです。中、高校生は店の中に長い時間たむろしたり、時には機械にいたずらをしたりするので困ります」と語っていた。

以上が早稲田大学周辺のゲーム場で、全体的な特徴としては、まずゲーム料金が五十円であるということだ。現在は、それ以下のゲーム料金はないが、今後、古い機械について三十円、四十円とゲーム料金を下げていくことも十分考えられる状況にある。

また大学生が客層の中心であり、接客に気を使う必要が少ないためか、ゲーム場にいる従業員はただ清掃をするだけで、いざという時に十分な管理能力があるのかどうか疑わしい店もあった。

賭博場は学生街という理由からか、目にはつかなかった。

話題のマシン

近衛兵のラッパ

人形が回るプライズマシン

カトウ製作所から「お城の音楽隊」

プライズマシン「お城の音楽隊」が、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）から十一月上旬発売となる。

同機は英国の近衛兵の音楽隊をモデルにしたもので、ボックス内にラッパを吹く三人（青、赤、黄）の近衛兵がいる。硬貨を投入すると三人がそれぞれゆっくりと回転。この三人に対応したボタンが一つずつあり、押すとその兵士が止まる。こうしてそれぞれの回転を止めて、全員が正面を向いて止まれば、ファンファーレが鳴り、下部から景品が払い出される。また二人だけが正面を向いた場合はリプレイとなり、一人しか正面を向かなかった時は、調子はずれのファンファーレが鳴ってゲーム終了となる。なお景品は直径六十㍉のカプセル、定価四十七万円。

お城の音楽隊

多彩な武器と力

宙に浮かぶ陸地で２人同時プレイ

エス・エヌ・ケイの「怒号層圏」

怒号層圏

多彩な武器を駆使してモンスターを倒していくという内容のTVゲーム機「怒号層圏」が、㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から十月二十四日発売となる。

これは宙に浮かぶ闇の帝国を打破するため、ラルフ大佐（一人用）とクラーク少尉（二人同時プレイ）が敵地内を進んでいくもの。CGを駆使した鮮明画像で凝ったキャラクターが登場。画面はプレイヤーの動きに従ってスクロールし、全部で六エリアの展開がある。

操作は「怒」と同じ方式の（移動と発射方向を兼ねた）八方向レバーと、二つの発射ボタンによる。武器は機銃と手投げ弾を持ち、その他の武器（バズーカ砲、ブーメラン、剣など）は途中で拾って使い、途中でPOWを取るとパワーアップ。また雷や地震を起こせるマークを取れば、画面上の敵を全滅できる。二人同時プレイの時、パワーアップした二人の剣を交えると最強の攻撃が可能となる。敵は大小のさまざまなモンスターたち。各エリアの境界に門があり、門番の怪物を倒すと次のエリアへ進み、最後の門が闇からの怒号を発する〝怒号の門〟となっている。なお途中で緑色のパネルを踏むと異次元に落ち、異次元のボスを倒さないと戻れなくなる。プレイヤーが三回倒されるとゲーム終了。ゲーム中に硬貨を追加投入すれば持ち人数が増える。同社新キャビネットのミニアップ〝キャンディ〟で三十一万五千円、テーブル型で二十九万六千円、操作盤付き基板で十八万三千円、「怒」からの改造キット（同社で改造）十万三千円（すべてOP価格）。

家族でドライブ

加藤工業の乗物機「BMターボ」

ファミリーで乗れる定置型乗物機「BMターボ」が、加藤工業㈱（本社大阪、加藤克彦社長）から十月上旬発売となった。

同機はBMWをモデルにデザインしたもので、前に子ども二人、後部座席に大人二人が乗れて家族で楽しめる。車体の両側に本物のサイドミラー（動く）が取り付けられている。動きは左右へのローリングを繰り返すもので、作動中に運転席のレバーでエンジン音をハイとローに切り替えることができ、ボタンでクラクションが鳴るようになっている。作動時間は六十秒、九十秒、百二十秒の三段階に切り替え可能。ボディー部分は同社が得意とする鈑金塗装で、美しく仕上げてある。色は赤が基調。定価七十万円。

BMターボ

乗って絵を描く

トーゴの乗物「おえかきロボット」

ロボットを配した定置型乗物機「おえかきロボット」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から十月上旬に発売となった。

これはシーソーの動きをしながら少し前後進を行なうもので、小さなロボット二台と大きなロボットが一台中央にあり、動きとともにロボットの頭が揺れる。大きなロボットの胴体に電光板があり、ここに絵がランプ点灯により描かれるのが特徴。絵はチョウとゾウ、チューリップの三種類で、ボタンを押すとランプが少しずつ点灯していき、数秒たつと絵が完成するようになっている。定価八十万円。

おえかきロボット

話題のマシン

木を登り姫救出

テントウ虫が毛虫やクモを倒しながら

データイーストから「のぼらんか」基板

木の頂上に捕われている姫を助けるため、主人公のテントウ虫が木をよじ登っていくという内容のTVゲーム機「のぼらんか」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十月九日発売となった。

これはテントウ虫を擬人化しサングラスをかけた主人公（プレイヤー）が、毛虫やクモ、ハチなどの敵のキャラクターを倒しながら、太い木の幹を下から上へと登っていくというコミカルタッチのゲームで、最後に頂上にいる敵の親玉と対決する。画面はプレイヤーの動きに従って上下にスクロールしていく。全部で四ステージあり、ステージによって木の形状が異なり、太い幹のみや枝の多い幹、二本に分かれた幹などに変わるほか、バックに花や星、月、雲、さらにUFOやスペースシャトルまで登場する。

プレイヤーは八方向レバーで主人公を移動させながら、幹を登っていき、襲ってくる敵を攻撃ボタンで倒していく。危険な場合は飛行ボタンで飛び立って避けることができる。飛行する時に主人公の帽子が羽根のように広がるのがコミカル。ただし飛行は一定時間しかできない。敵を倒すとフルーツに変わり、これを取ると得点になるが、中にはドクロに変わるものもあり、ドクロを取ればアウト。途中で画面を影が横切ると要注意。その直後、大きな鳥が襲ってくるからだ。影が現われたらすぐに場所を移動して避ける。こうして頂上に着き、敵のボスである大グモの妖怪を倒せば姫を救出でき、一ステージクリアとなる。主人公が三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。基板販売のみで定価十三万八千円。

のぼらんか

紅白の旗を上下

女性の音声による指示どおりに

こまやから「蛸の応援団」発売

〝赤あげて、白あげて〟という指示どおりに紅白の旗を上げていくゲームを採用したプライズマシン「蛸の応援団」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から十月上旬発売となった。

同機はボックス内部に学生服を着たタコがいて、右手に白旗、左手に赤い旗を持っている。バックは海の中でフグやイカなどが楽器を手にしたイラストが描かれている。

ボックス最上部のスピーカーから女性の声で、「赤あげて」「赤さげないで白あげて」などの指示が次々と出てくる。プレイヤーはこの指示どおりに、紅白それぞれの旗に対応した上げるボタンと下げるボタンの計四つのボタンのいずれかを押していく。タコは押したボタンにより、左右の腕を上下させる。指示どおりに行なえば一回一点で、タイマー内に二十五点取ると景品が払い出される。定価四十八万円。

蛸の応援団

パズル要素加え

〝ロードランナー〟第４作

アイレム「帝国からの脱出」基板

迷路脱出をテーマとしたTVゲーム機「ロードランナー　帝国からの脱出」が、アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から十月十六日発売となった。

同ゲームは同社が米国ブローダーバンド社のパソコンゲームを業務用化する許諾を得ているもので、「ロードランナー」の第四作目となる。前作の〝バンゲリング帝国〟からの脱出を扱ったもので、前作より敵のキャラクターが十種類増え、パズル的な要素も加味されている。二人用では二人の交互プレイと同時プレイができる。一人用と二人交互プレイは三十ステージ、二人同時プレイでは十五ステージの展開がある。基本的なゲームプレイの方法は前作と同じで、新しく加わったフィーチャーは次のとおり。

①触れると現れる隠しレンガがあり、見つけると有効に使える。②押して移動させることが可能なブロックがあり、周囲の状況を考えながらうまく使えば、ゲームを有利に展開することができる。

③二人同時プレイの場合、一人がもう一人を肩に乗せて高いブロックの上に運んだり、一人がもう一人の足をつかんで二人でバーにぶらさがって渡ることなどができる。基板販売でOP価格十四万八千円、同社マザーボード用のサブ基板販売でOP価格六万九千円。

ロードランナー
帝国からの脱出

子ネコのワゴン

ホープの乗物「メルヘンキャット」

アイスクリーム売りのワゴン車に二匹のネコが乗っているというデザインの定置型乗物機「メルヘンキャット」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月上旬発売となった。

これは赤いワゴン車に英語でアイスクリームと書いたパラソルが付いており、その下にネコが座っており、ディスプレイ効果もある。動きはローリング。ボタンで音声が出て乗客にしゃべりかける。作動時間九十秒（切り替え可能）。二人乗りで定価五十六万円。

メルヘンキャット

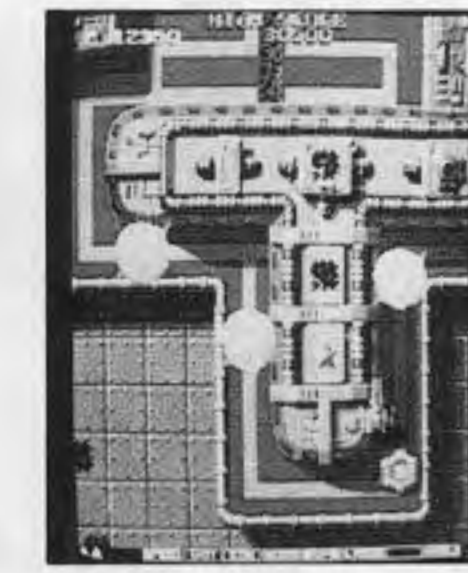
総目録 No.44

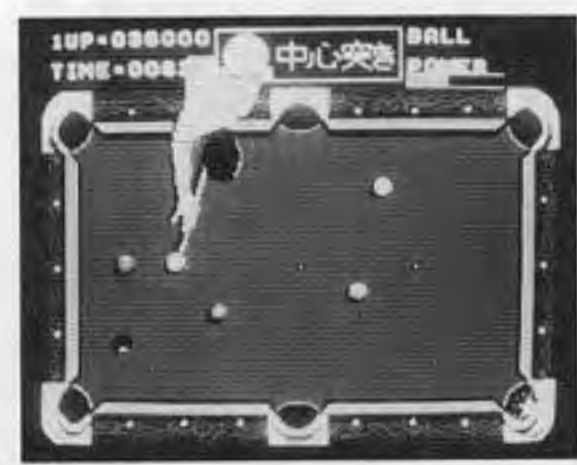
本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻その他、に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲームについては画面の写真だけにしました。

アテナ
多彩な武器や防具を使い、王女が幻想界で冒険するＴＶゲーム機。森や海など８ステージ。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【エス・エヌ・ケイ】No.289

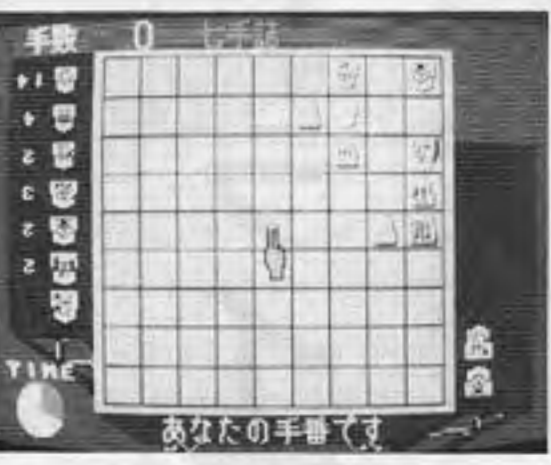
ハリウッドヒート
米国プリミア社製フリッパー。ハリウッドの熱気がテーマ。当てると得点になる小さなボールのターゲットがある。ＯＰ価格50万円。【タイトー】No.291

グランドリザード
米国ウィリアムズ社製フリッパー。ジャングルを支配する大トカゲがテーマ。磁力でボールをストップさせる機能がある。ＯＰ価格50万円。【タイトー】No.290

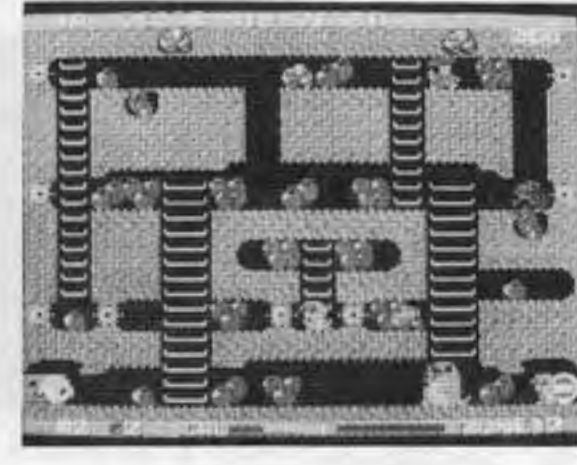
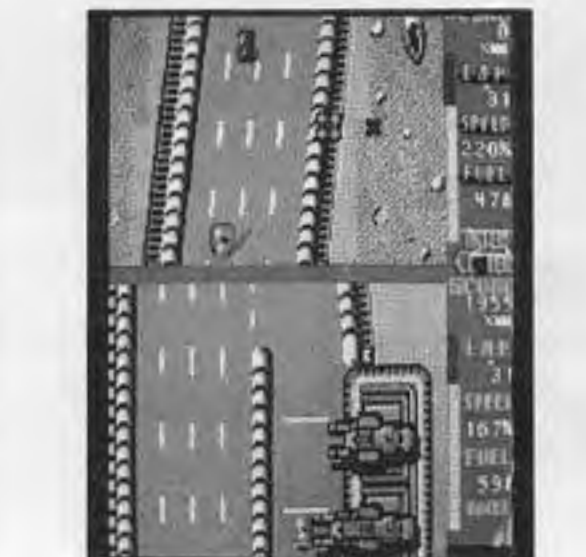
ラッシュ&クラッシュ
町を占領した悪徳集団と戦うＴＶゲーム機。車に乗って敵を狙撃して進むが、徒歩でも戦える。基板販売のみでＯＰ価格９万９千８百円。【カプコン】No.290

スラップファイト
超光速戦闘機が敵機を撃破するＴＶ宇宙戦争ゲーム。武器や装備を選択でき、全部で 100ステージ。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【タイトー】No.290

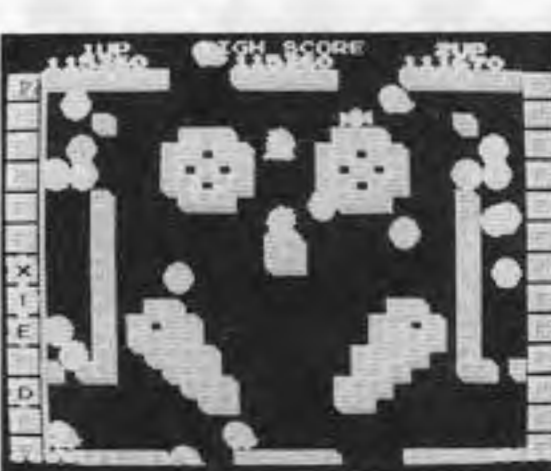
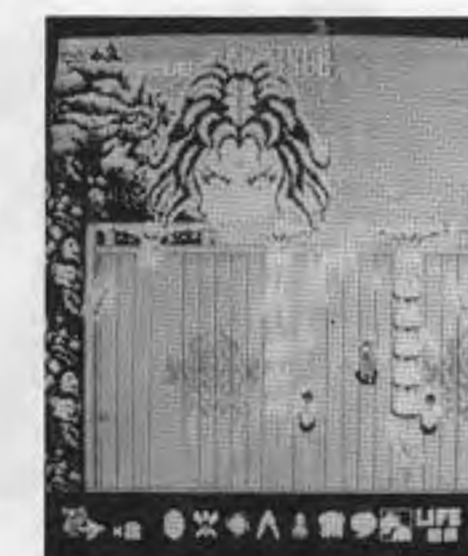
エンデューロレーサー（ウィリー・タイプ）
ＴＶバイクシミュレーションゲーム。ウイリーやカウンタージャンプを体感できる。ＯＰ価格89万７千円。【セガ社】No.289

サイドポケット
ビリヤードをアレンジしたＴＶゲーム機。球を突く方向、引き球などの球筋、強さが選択可能。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【データイースト】No.289

サンダーセプター
ＴＶ宇宙戦争ゲーム機で、３Ｄ感覚の映像を採用。同社「ポールポジション」からの改造用基板キット販売のみでＯＰ価格29万８千円。【ナムコ】No.289

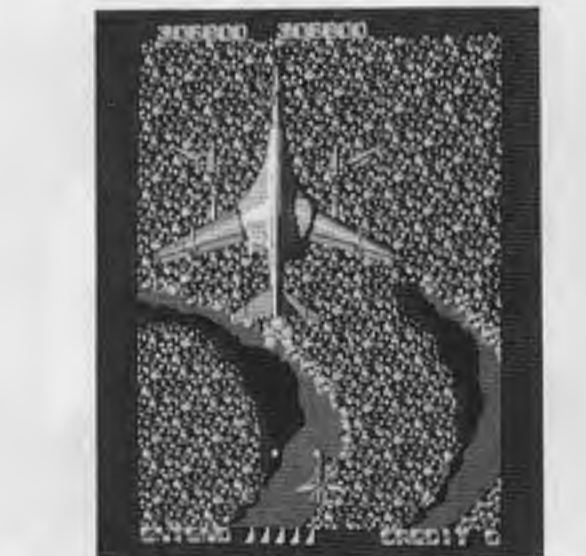
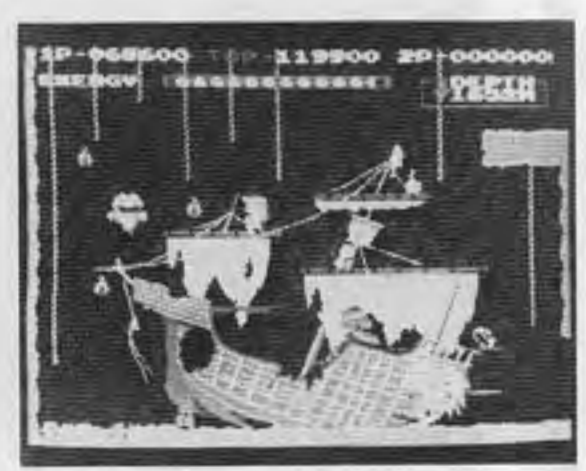
ソロモンの鍵
魔法をテーマとしたＴＶ迷路ゲーム。500種以上の隠しキャラクターが設定され、全部で50パターンの固定画面。基板販売のみで定価24万円。【テクモ】No.289

名人戦
将棋を採用したＴＶゲーム機。詰将棋と本将棋ができる。本将棋では対局相手を選択できる。基板販売のみでＯＰ価格９万３千円。【エス・エヌ・ケイ】No.291

モモコ１２０％
女の子がモンスターを倒していくＴＶゲーム機。パターンクリアごとに女の子が大人に成長していく。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【ジャレコ】No.291

ガルディア
宇宙戦争をテーマにしたＴＶゲーム機。同社"システムＩ"の第19弾。コアランド開発。改造ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格９万８千円。【セガ社】No.291

カロリーくんＶＳモグラニアン
ピック東海開発のＴＶゲーム機。少年が地下通路に入って、爆弾やハリケーンで敵のモグラを倒していく。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【セガ社】No.291

スペースポジション
大平技研開発による未来都市でのＴＶカーレースゲーム機。２台の車が競走し、画面が２分割する。基板販売のみでＯＰ価格13万５千円。【セガ社】No.290

エンデューロレーサー（シットダウン・タイプ）
同社同名機のイス付きアップライト型。５つのシーン展開によるオフロードレース。ＯＰ価格63万７千円。【セガ社】No.290

バブルボブル
アワを吹いて敵を倒していくコミカルなＴＶゲーム機。２人同時プレイ、途中参加もできる。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【タイトー】No.293

妖魔忍法帖
剣士と悪霊軍団の戦いをテーマとしたＴＶゲーム機。８種類の忍法を駆使して敵を倒していき捕われた姫を救出する。基板販売で価格未定。【日本物産】No.293

アウトラン（デラックスタイプ）
カーレースをテーマとしたＴＶシミュレーションゲーム機。本体が左右へ５度傾斜。ＯＰ価格128万７千円。【セガ社】No.293

アクションファイター
武装した５種の乗物によるＴＶ戦闘ゲーム機。同社"システム16"第６弾。同社シティキャビネットでＯＰ価格39万円、基板販売で18万円。【セガ社】No.292

ダブルエックス・ミッション
ＴＶ空中戦争ゲーム機。戦闘機が地球の南半球から北極へ向かって、敵機や基地を撃破していく。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【ユーピーエル】No.292

スペランカーII・23の鍵
米国ブローダーバンド社家庭用ゲームの業務用化。地底探険ゲーム「スペランカー」を内容一新。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【アイレム販売】No.292

話題のマシン

（第289号～第293号）

メルヘンおもしろ・ぼっくす
ＶＨＤ方式によりＴＶ画面で６種類のアニメーションを楽しむ。電取認可非対象。アニメソフト６本が標準装備されて定価47万５千円。【カトウ製作所】No.289

スーパーオセロ
ツクダの家庭用ＴＶゲーム「オセロ」を業務用化したもの。２人同時プレイ、力量の音声評価などが特徴。基板販売のみで定価12万８千円。【フジワラ】No.293

源平討魔伝
壇の浦の戦いで敗れた平家の復しゅうをテーマとしたＴＶゲーム機。凝った画像で、データは漢字で表示。基板キット販売でＯＰ価格16万円。【ナムコ】No.293

ラッコのショーボート
ラッコと船を配した定置回転式乗物機。海上を外輪船のショーボートが走り、岩の上や海上で２匹のラッコが遊ぶデザイン。定価88万円。【トーゴ】No.290

エアポン
英国モレル&サンズ社製のエアーアクション遊具。童話の主人公"ハンプティ・ダンプティ"が城門の上に座っている。定価150万円。【日邦産業】No.289

ゴールデンボール
６人用メダルゲーム機。回転テーブル中央から転がり出る約70個のカラーボールがプレイヤーの受け口に何個入るかを当てる。定価377万円。【シグマ】No.291

３Ｄマイチャンネル
ＶＨＤビデオディスク採用の立体映像（シャープとの共同開発）をのぞき込んで楽しむもの。６種類のオリジナルソフトを選択。リースのみ。【バンダイ】No.292

エアーホッケー
日本ブラウンズウイック製のエアーホッケーゲーム。15年前に人気を呼んだ同社同名機の改良版。安全性高めるオプションも。定価60万円。【エトマック】No.292

ビューボックス
のぞき込んでアニメ映像を楽しむ同社同名機第４弾。ＩＣ制御によりコマ送りがスムーズになった。電取認可非対象。定価40万円。【関西精機】No.291

ＴＤ－Ｓ
ビデオディスクによるカラオケシステム。ＶＨＤ方式。操作手順の指示機能など使いやすさに重点を置く。セットで定価 120万円。【ティアンドエム】No.290

マリンボート
クルーザーボートをモデルにした定置式乗物機。同社"木馬シリーズ"のひとつ。運転席のレバーでホーンが鳴る。２人乗り。定価48万円。【ホープ】No.293

森のアンクル
森のおじさんと３匹の子グマをデザインした定置回転式乗物機。作動中メロディーが流れ、ボタン操作で音声が出る。２人乗り。定価74万円。【ホープ】No.293

野菜だーい好き村
３種類の野菜の中で遊ぶ大型エアーアクション遊具。内部はエアーマットやボールプールなど。アーチ、外柵とのセットで定価1,155万円。【大阪テント】No.292

バッテリースクーター
西独エレクトロモビルテクニク社製のバッテリーカー。立って乗ることもできる。作動中はヘッドライトが点灯する。定価60万円。【土佐貿易】No.290

ローラーレーサー
米国ナッシュビル社製で、機械の重心移動により走行。大きさとデザインにより定価９千８百円、１万８千５百円、３万６千円の３種類。【土佐貿易】No.290

総目録索引

ＭＪ
ＴＶゲーム機用キャビネット。ＴＶモニターと操作パネル部分は上部に、その他基板や硬貨メカなどは下部側面に。ＯＰ価格19万８千円。【タイトー】No.292

キスメット・イブ
血液型と姓名から占う占い機。同社"ＰＴＬシリーズ"の第７弾。占い項目は６種類で、結果はプリントアウトする。定価42万円。【アイレム販売】No.291

連載小説〈67〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

順行と逆行（○）

「そうするとこの場合もひょっとすると同じじゃないですか、鶴見俊輔はこうも言っています。――私が戦争中にねがったことは、一九五五年以後の毎日では、自分のくらしの中に実現されている。戦争中、シンガポールで軍隊の中にいて、柵の外の民家が見えた時、単純なつくりのあの家の中に今自分がいて、一冊の本を読んでいられたら、他に何の望むこともないと思った。その状態は、一九五五年の私に、あたえられていた。他に何の望むことがあろう――」

「まったくその通りです」

「私たちの場合も、そういうことが望みだという友だちが多かったですね。大学を出る年が丁度国際収支の赤字が多くなった時期にぶつかってしまって、まともな就職口が非常に少なかったのですが、大半の友だちは、山奥の教師にでもなって、自分の好きな本を読むことさへ出来たら何も他に言うことはないとおもっていたようです」

「なかなか本を読むのさえ思うにまかせなかったからね」

「敗戦後ずうっと夜電気がまともに送電されない状態が続きましたね」

「電気がきても電圧が下って、薄暗い灯りしかなかったもんね」

「そうそう、友だちが電圧が下った時には漁船用の電灯をつけたら明るいというので、学校帰りに船具店を探して、その電灯を買って帰ったことがあります」

「ほう、そんな手があったのですか」

「ところがそれがとんでもないことになってしまって」

「うまくゆかなかったのですか」

「その電灯が大きい音をたてて破裂してしまったんです」

「それは、それは」

「大きな音とガラスの破片が飛び散ったのとで怖くなって動けなくなってしまいました」

「それに、丁度その頃その地方の大きな社の、戦中までは名家と言われていた家の娘が、真空管をホトに入れて悪戯にふけっている間に真空管が破裂したという事件がその地方の人口に膾炙していたものですから、私自身は別にその種の悪戯で電灯を爆発させたのではなくて、読書中に自然に漁船用の電灯が破裂したまでのことですが、その瞬間その娘の女陰の中で割れた真空管のように私の部屋でのことが噂話になって近所の人人の間を流れたらどうしようという若さがうむ独特の怖れとで身が竦んでしまいましたね」

「怪我はしなかったのですか」

「幸い大したことはありませんでした」

「本当にあれですね、読書のようなことひとつにしてもなかなか平穏無事にやろうとすると大変なことなのですね」

「似たようなことをヘンリー・ミラーがセックスについて言ってましたね」

「そう、あれでしょう。動物の交わりとちがって人間が人間らしく肉体の関係をもつ場合には、その人たちの背後といっても一つの部屋の中だけを指すのではなくて、全世界というか地球上の状態、今ならば全宇宙の状態にまで拡げなければならないかもしれませんけど、が平和な何の諍いも無い状態でなければならないというのでしょう」

「平穏無事というのはなかなか難しいことだね」

「諍いがないというのは誰も今の状態に満足していて不満の種子がないということですから」

「それなのにざっと見ても南北問題をはじめとして、現に地球上はというよりも国内においてさえ、いや社内においてさえ不満の種子だらけだものね」

「それにしても、一度ぐらいは、ヘンリー・ミラーが言うような状態でそれこそ全感覚を全開にして、ゆったりとしたそういう関係をもってみたいものですね」

「それは林さん、ヘンリー・ミラーでさえ味わえなかったものではないかしら」

「無論そうですが」

「話を読書にもどして、これは読書だけではなくて、レコード、カセット、C・D、絵画、古美術など、なんにでもあてはまることだとおもうけど、一冊だけの読書とか一曲だけの鑑賞とか、あるいは一幅だけの絵画の鑑賞とかはありえないでしょう」

「それはそうですね。よくこの一冊とか、この一曲とかこの一枚とかというのは、あるグループある山脈、ある傾向を代表するものとしてあくまでも便宜上選ばれたものに過ぎないでしょう」

「そうするとこういうことが起きてこないでしょうか、ある一冊の本を読んでいても心ここにあらずの状態でその一冊に関連している本で、未だ手に入れることが出来ない本の方にばかり関心がいっているとか、ある一枚のレコードを聴きながら、そのレコードよりももっと聴きたかったレコードを買い損ったことを悔んでばかりいるとか、要するに、今あるものにうちこまなければならない時に、実際には心はいつも他の入手出来ないものに惹かれていて落ち着けないと」

「それは確かにありますね。逆に私の場合こういうこともあります。非常に馬鹿げたことで大人気ないことですけれど、読みたい本が二冊ぐらいだとそうでもないけれど、三冊以上になると何となく血が騒ぐというのか、昂奮してしまって祝祭気分になってゆくのですね。その本あるいは数枚のレコードなどを持って家に帰るまでの気分が最高でまっすぐ家に帰るのがもったいないようになる。喫茶店で珈琲ぐらいだったら愛嬌ですけど、アルコールをいれだしたら悲惨ですね。気分がますます煽られて高揚してくる、一軒が二軒、二軒が三軒と安酒場を梯子して、気がついてみると駅のベンチで駅員に起されている。勿論、その原因になった本やレコードは何処にも見当らない、自分でも何処に置いてきたか皆目見当がつかない。祝うべき『特別な一日』がたちまち呪われるべき『特別な一日』に逆転してしまっている」

NOVEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	8.09
2	—	バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito)	6.57
3	5	ダブルエックス・ミッション（ユーピーエル） XX Mission (UPL)	6.57
4	3	サラマンダ（コナミ） Salamander (Konami)	6.46
5	11	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	6.22
6	4	シティラブ（日本物産） City Love* (Nichibutsu)	6.20
7	7	スラップファイト（タイトー） Slap Fight [Alcon] (Taito)	6.09
8	2	熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito)	6.08
9	6	ラッシュ&クラッシュ（カプコン） Rush & Crash (Capcom)	6.00
10	9	名人戦（エス・エヌ・ケイ） Meijin Sen* (SNK)	6.00
11	12	アクションファイター（セガ社） Action Fighter (Sega)	5.89
12	8	お雀子クラブ（ビデオシステム） Ojanko Club* (Video System)	5.84
13	14	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.78
14	20	アテナ（エス・エヌ・ケイ） Athena's Wonder Land (SNK)	5.69
15	18	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	5.68
16	15	ビック・イベントゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.60
17	19	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ） IKARI (SNK)	5.57
18	21	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	5.44
19	22	クリスタルギャル（日本物産） Crystal Gal* (Nichibutsu)	5.36
20	13	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.33
21	15	ガルディア（セガ社） Gardia (Sega)	5.27
22	24	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Data East)	5.20
23	25	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	5.17
24	26	パステルギャル（日本物産） Pastel Gal* (Nichibutsu)	4.82
25	28	ピンボールアクション（テクモ） Pinball Action (Tecmo)	4.62

* The Traditional Japanese Games　　**Unnamed Games in English

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	アウトラン（デラックスタイプ）（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	9.73
2	1	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	7.44
2	2	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	7.44
4	5	エンデューローレーサー（ウイリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	7.18
5	4	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	7.14
6	7	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.00
7	6	エンデューローレーサー（シットダウンタイプ）（セガ社） Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	6.50
8	8	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	6.25
9	9	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	6.09
10	—	サンダーセプター（ナムコ） Thunder Ceptor (Namco)	5.80
11	12	スーパーデットヒート（タイトー） Super Dead Heat (Taito)	5.75
12	11	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.50
13	10	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.33
14	13	ロードブラスター（データイースト） Road Blaster (Data East)	4.75
15	16	ガントレット（アタリ／ナムコ） Gauntlet (Atari/Namco)	4.60

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	6.50
2	2	グランドリザード（ウィリアムズ） Grand Lizard (Williams)	6.33
2	—	ハリウッドヒート（プリミア） Hollywood Heat (Premier)	6.33
4	3	レイブン（プリミア） Raven (Premier)	5.83
5	4	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	5.13

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　J &B（東京・神田）、UFO（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ(東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　ウエスタン東花園（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ゲームインUSA（東京・田町）＝㈱東京マルサン；　プレイランドOS北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」㊺

「著しく射幸心を…」

「賭博類似行為」と同じ趣旨のすべての行為

問　前回に引続き「賭博類似行為」についてですが、旧法での解説にこういうものがありました。

——「と博類似行為」とは、厳密な意味において刑法一八五条の賭博罪の構成要件を充足するまでには至らないが、偶然の勝負により財物の得喪が争われる要素が強いと認められるものをいい、「著しく射幸心をそそるおそれのある行為」とは、遊技方法に偶然性が特に強く出るようなものをいう。後者の例としては、ぱちんこ屋において、赤色や白色の玉を普通の玉に混ぜ、これらの玉が出たときに特別の賞品を提供するようなことが考えられる」（**「注解特別刑法第七巻・風俗営業等取締法」**、八四頁）。

やはり偶然の勝負と財物の得喪というのが、キーポイントになっているようですね。

答　この点では他にあまり例が示されていないのが困ったことですが、「七号営業」の特別遵守事項として、大阪府風俗環境浄化協会が示しているものがあります。

それによると「著しく射幸心をそそる行為をし、又はさせない」こととというのは、「客に、遊技球一個でも入賞し大当たりすれば、遊技客の技量にかかわらず一度に大量の賞品球を提供したり、客が失敗すれば店員が故意に大当たりさせて継続してやるなど、射幸心を助長するような行為をいいます」（**「風俗営業管理者サブハンドブック」（大阪版）**、一二頁）。

ただし、これらについては大阪府や北海道などでは「七号営業」についてのみであって、「八号営業」では規定がないわけですから、大阪府の場合の例示はあくまでも財物の得喪、つまり遊技の結果に応じて賞品を提供すること、を前提にしていることになります。しかし「八号営業」については、新風営法第二十三条第二項の規定により、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない、となっていますね。

問　これまでの例では賞品の提供が前提で、偶然性に注意を払ってきた、ということになります。すると、賞品の提供が禁止されている「八号営業」で、「賭博類似行為」や「著しく射幸心をそそるおそれのある行為」などをしてはならないとする特別遵守事項の意味がいよいよ明らかではないように思えます。

なるほど、それで「現実にどのような行為がこれに該当するかは、健全な社会通念により決するほかはない」（**「条解・風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」**、立花書房、三一六頁）というわけですか。つまり、賭博罪を構成するには至らないが、偶然の勝負で財物の得喪が争われるすべての行為であって、具体的にはそれぞれのケースを調べる必要があるとしか言いようがない——そういうことでしょう。

答　たぶん、その通りでしょう。賭博罪に結びつくすべての行為、と言いかえてもいいわけです。が、そうすると遊技機設置営業を行なう「七号、八号営業」はいつでも、この点から警察によって摘発ないし行政指導を受けることが考えられます。ただし「七号営業」では「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」を使用して、営業するわけですから、「七号」に比べて一層危険視されるのは仕方がない、と言えるでしょう。

なぜ「八号営業者」が「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準」（施行規則第七条）に注意を払わないのか、私には不思議です。それで「七号営業」には無関係かというと、いわゆるプライズマシンというので景品を提供していて、「七号営業」と密接に関係してくる。これはいったいどういう業界なのか、と質問したくなります。

問　「行為」自体でなく「営業方法」で、「著しく射幸心をそそる」ものが、法第二十三条第一項第三号と第四号について示されています。

——いずれも遊技球等が現金に類した機能を営むことにより著しく客の射幸心をそそることとなること等を防止するための規定である（**「逐条解説・風営適正化法」**、東京法令出版、一三三頁）。

この箇所は「八号営業」にも関係するところですが、旧法下ではこれら(三号、四号)を「著しく射幸心をそそるおそれのある」営業方法の例と考えられてきた、と言いたいのでしょう。

答　遊技球等の「預り券」を発行することは、それが現金同様に扱われ、換金に利用される恐れが強い（**「注解特別刑法第七巻・風俗営業等取締法」**、八四頁）からですが、八号営業が入ってきているため、このあたりは明確ではありません。なぜなら、換金に利用されやすいという点では法第二十三条第一項第一号の「有価証券」と同趣旨となり、従って「有価証券」以外のもの、と解釈するほかないからです。第四号の「趣旨については、必らずしも明確ではない」（**前掲**、立花書房、三四六頁）という指摘もあります。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

Sega's Body-Sensing Video "Out Run" Debuts

On September 22, at a conference room in its head office, Sega Enterprises, Ltd. of Tokyo held a press conference on its new video game "Out Run." With road race as its theme, the new video game is designed so that the player actually gets on the cockpit and control the handle, accelerator, brake and shift lever according to the video screen display that continues to change just in front of him — a simulation type. What's more, the machine body moves according to the steering movement manipulated by the player and the condition of the machine on the video screen. That is, this "Out Run" is the latest addition to a series of "body-sensing games" released by Sega, including "Hang-On", that have been "Space Harrier" and "Enduro Racer."

Photo above: Sega's "Out Run" (deluxe type) inclines left and rightward according to the player's handle control.

"Out Run" is available in four types — deluxe, moving, cockpit and upright. The main, among them, is the deluxe type. The machine body's style is of near-future type, using FRP as the engineering material. Before starting the game, the player can choose the game musics. This is the first such unique attempt in amusement business. The game screen employs the graphic color, 32,000 color, which is so vivid as to be comparable to laser disc. Additionally, since it employs 3D processed images (called the flame buffer system that has rarely been used in amusement business) to create the screen, it has become possible to express the running road undulation that has not been available with the conventional game screen, thus helping increase the realistic sense of running. The total ROM capacity is 2.0 M bytes, as with "Space Harrier" and "Enduro Racer".

The running course consists of 15 scenes in total, including a road reminding us of South France, a highway reminding us of the Swiss Alps, and a winding road along the sheer rock side. These scenes are set at 5 stages, 5 goals. The player can choose any of those scenes at the turning point of each stage. There is a check point between the two stages. Passing it awards additional game time. During cornering the player can enjoy running technics, such as 'slow-in', 'fast-out' and 'out-in-out' (as used at a car race). Course-out or clashing leads to a time loss. The machine body is designed to incline by 5 degrees left- and rightward according to the player's handle control or machine movement on the video screen, thus enhancing the reality as a "body-sensing game". The game ends when the time is over. The standard charge per game will be 200 yen.

The external dimensions of the deluxe type "Out Run" are 1,975 mm deep, 1,340 mm wide and 1,635 mm high, and it weighs 350 kg. It is comparatively bulky and heavy for a video game, but when transported it can be divided into three segments. The monitor is 26 inches wide, and the sound source is of DA sound system (stereo sound). Three microprocessors are used — two 16-bit CPUs and one 8-bit CPU.

The press conference was held attended by Takenori Ogata, manager of sales division, Hisashi Suzuki, assistant manager of R & D dividion, Hideki Sato, manager of No. 5 R & D department, and Sin Kurasawa, manager of No. 2 R & D department from Sega. On the marketing of "Out Run", Ogata said: "It may be said that "Out Run" is a summation of our "body-sensing games." At the location test its revenue has exceeded that of "Hang-On" ("Hang-On" yielded 56,000 yen/day, while "Out Run" yielded 65,000 yen/day. The charge is 200 yen/game.)

Although we have intended to release it towards the year end, we have decided to move up its announcement to help activate the Japanese market that remains dull under the "New Fuei Act". It was also said that target sales will be 3,000 units in Japan, and 10,000 units overseas (such as the U.S. and Europe), inclusive of the deluxe and three other types. Sega intensively exhibited the "Out Run" at the 24th Amusement Machine Show Held October 7 and 8. Thus, Sega is very enthusistic about the game that seems to be highly reputed by operators.

Konami Sponsored Car Endurance Racing Team

Konami Industry Co., Ltd. of Kobe and Konami Co., Ltd. of Tokyo sponsored the Spice Engineering Racing Team that entered C2 class of the final race "WEC IN JAPAN" of " '86 World Sports Prototype Car Championship" held Octover 2 to 5 at the Fuji Speedway, as "Konami Spice Racing Team." Side by side with this, Konami Industry has developed the new video game "WEC LE MANS 24." Employing the first movable body for racing game, the new game is designed so that the player can experience as if he is actually running the endurance race. On September 30 it was unveiled at the "Welcome Party" for Spice Racing Team held at the Tokyo Hilton International.

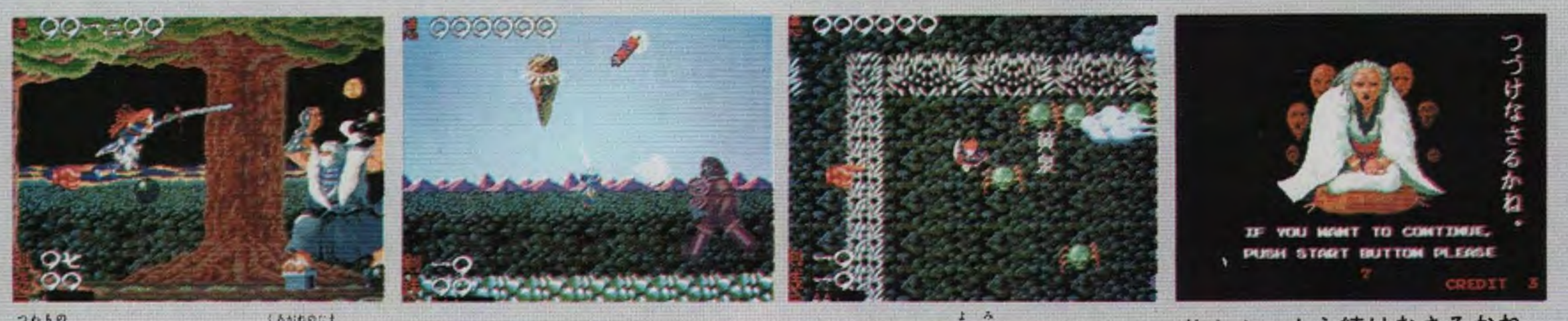
Attended by Kagemasa Kozuki, president of Konami Industry, Naka Imai, manager of operations department, Toshio Senou, Osaka branch manager, etc., the party was held by inviting about 150 guests related to motor sports, press, etc. At the party, president Kozuki stated: "I feel honored that as amusement business, our company was the first to sponsor the motor sports. We'll do what little we can to contribute to the development of motor sports world." Then, nine team staffs, including two drivers, Gordon Spice and Aymond Bellm were introduced. In the assembly hall, two units of new video game "WEC LE MANS 24" were exhibited for demonstration, drawing hot attention of those present.

The new video game was developed with the concept: to enable players to experience the famous LE MANS 24-hour endurance race, one of the

Photo above: Konami releases the new video game "WEC LE MANS 24", while sponsoring the racing team.

"World Sports Prototype Championship," in the video game. The handle and accel, brake are controlled according to the circuit course projected on the video screen (that is modelled after LE MANS Salsa Circuit). The largest beature of this video game is that the machine body revolves right- and leftward according to the steering control. This enables the player to realistically experience side gravitation during cornering, spin during clashing, etc. What's more, when the car gets off the course, running on the border stones, or when it clashes, the shock is directly conveyed to the player through the handle. Additionally, ups and downs on the course are vidually reproduced on the video screen, and the background scenes are so varied (from noon till evening, night, and then morning again) as to remind us of the actual 24 hour endurance race. Thus, the new game is designed so that players can have very realistic experiences.

In August Konami moved its head office and development sector to the new head office building in Kobe, "Konami Soft R & D Building," while announcing its corporation identity (CI) strategy, including the new corporate symbol. It may be said that the current undertaking of sponsorship for the race and announcement of the new-type video game demonstrate Konami's positive corporate attitude.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

namco
源平討魔伝
平家復讐絵巻
一一九二年、闇は来たれり。闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。
天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清といふ。景清、ぶれいやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。
安駄婆はいふ。
諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器が必要じゃ。そして、目指すは鎌倉！よいな、鎌倉じゃぞ……。
おのれ頼朝
われ地獄より甦りたり
強者弁慶の登場じゃ。鉄玉は跳躍してかわしなされ／だが弁慶にも泣き所があるはず……。
巻物は必ず取りなされ。衝撃波に旋風剣、手強い相手を倒すチャンスじゃ。
穴に落ちると黄泉の国じゃ。運も銭もない者は決して現世には戻れぬ厳しい所じゃぞ。
つづけなさるかね。
IF YOU WANT TO CONTINUE, PUSH START BUTTON PLEASE
CREDIT 3
悔しかったら続けなさるかね。京都以降のこんてにゅうは京都から出発じゃ。頑張りなされ。
「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口2－1－21 TEL 03(756)2311(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20－10 TEL 06(338)3511代
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施
©1986 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED